

Wii y DS: TU REVISTA INDEPENDIENTE
NGAMER
MEJOR DE NINTENDO
REGALO
MADWORLD
THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL
PÓSTER DOBLE
SORTEO
¡¡GANA 3 Wii
Y 30 JUEGOS!!
TRUCOS
TODAS LAS CLAVES
PARA TUS JUEGOS
NEW PLAY CONTROL
MARIO
TENIS
PIKMIN, METROID
Y MUCHOS MÁS
48 JUEGOS NUEVOS
PES 2009
TORTUGAS NINJA
DRAGON QUEST
FINAL FANTASY
NÚMERO 17
GLOBUS
ESPAÑA 2,90 € PORTUGAL CONT. 3,00 €
8 413042 502166 00017


DEADRISING™
TERROR EN EL HIPERMERCADO
18+
www.pegi.info
CERRADO
Hemos Ido A Comer
VOLVEREMOS A LAS
©CAPCOM CO., LTD. 2006, 2009 ALL RIGHTS RESERVED. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
Wii
¿HARTO DE JUEGOS DE COCINA?
CAPCOM
dead-rising.com





Sumario
CONOCIDO COMO ÍNDICE







EN ESTE NÚMERO

PÁG. 52
PIKMIN
Ahora también en New Play Control

Sumario

New Play Control revoluciona Wii

Ya os lo anunciábamos en el número pasado. La colección New Play Control va a dar mucho de qué hablar. Para empezar: Mario Power Tennis, Dk Jungle Beat, Metroid Prime, Pikmin... y esperemos que mucho más por llegar. No podemos más que celebrarlo con un concurso de esos que nos van a llenar la redacción de cartas y mails con vuestros cupones de participación. ¡3 consolas Wii y 30 títulos están en juego! ¿Alguien da más? Nosotros, porque este número no tiene desperdicio. Madworld, con póster incluido, por fin con las últimas impresiones después de jugar una fase entera, y a las puertas de poder ofrecerte la que quizá sea la review más esperada del año; los primeros toques con Pro Evolution Soccer 2009 y una review de miedo: The House of the Dead. Esperamos que disfrutéis de este número tanto como lo hemos hecho nosotros haciéndolo.

LA REDACCIÓN

NGEXPRÉS

NOTICIAS RUMORES COTILLEOS DATOS OPINIONES

MÁNDANOS UN EMAIL A REVISTANGAMER@GLOBUSCOM.ES

¡VAYA TELA!

ESTE MES 200 IMPORTS
MÁS SIMS
1 PREDICCIÓN
NINGUNA SALIDA

FRASE DEL MES
Estas consolas pueden haber causado más de una desilusión estas navidades. ***Portavoz de aduanas***

LO MÁS



5 COSAS QUE APRENDERÁS ESTE MES CON NGAMER **01** Importar o no importar: esa es la cuestión **02** *Las tortugas cumplen ¡25 años!* **03** Cómo ganar una Wii y muchos juegos **04** Los mejores trucos **05** Por fin, nuevo top Wii/DS

DSi DUAL SCREEN INVESTIGATION

Brillante, con estilo y el doble de cómoda

Todo lo que hay que saber sobre la nueva y brillante DSi...

¡Aviso! Se aproxima una máquina prodigiosa". La alarma sonó en nuestras oficinas en cuanto el mensajero llamó a la puerta; nos lanzamos como locos a la montaña de paquetes, buscando nuestro premio. Tuvimos que ahorrar céntimo a céntimo para poder pagarnos esta sucesora de la DS Lite (con un cambio de divisa tan malo que hemos pagado unos 200 euros), pero al fin la teníamos entre nosotros, apenas un par de meses después de su lanzamiento japonés. Llegaba la hora de dejar nuestras huellas en ella, mientras la sometíamos a todo tipo de pruebas.

Bueno, no literalmente, ya que un acabado mate impide que la DSi acumule marcas de dedos. La resistencia también le añade un toque con más clase que antes, ya que se combina con acierto con un diseño más pulido, dando la sensación de que se trata de un aparato de lujo. La cámara está tranquila en su hueco de la tapa, aunque ese ojo frío e imperturbable nos recuerda un poco a HAL, el ordenador de 2001. Jugamos siempre con un martillo cerca, por si empieza a decir: "Lo lamento, David, pero no puedo hacer eso".

Pulsa el botón

En lo que respecta a sus dimensiones, su tamaño estilizado tiene como objetivo convertirla en un aparato que se ajuste al espacio disponible dentro de un bolso unisex, junto con todos los demás artefactos electrónicos de rigor. En lo que respecta a los botones, si ya el cambio de la DS original a la DS Lite se hizo notar, la DSi va mucho más allá: pulsar sus botones es una experiencia satisfactoria, que habla por sí misma y te dice: "Sí, acabas de pulsar ese botón. ¿A que ha sido genial?".

Lo mismo vale para la cruceta, que también se beneficia de ese tacto agradable. Está algo más abajo en la consola, y el sonidito que emite al pulsarla es bastante satisfactorio; sobre todo jugando a *Tetris DS*. Si además sois como nosotros y estáis obsesionados con jugar a *Picross* utilizando los botones frontales, descubriréis un mundo de magia. En serio, es como estar de verdad dentro de *Picross*.

Al pulsar el nuevo botón de Power, se reproducirá la melodía tradicional de la DS, pero se le añade ahora un pequeño tono adicional, supuestamente representando la 'i' de su nombre. Hablando de encender y apagar, valga decir que la DSi parece consumir bastante. Nos lo hemos pasado muy bien trasteando con la máquina, pero se nos ha hecho corto el tiempo que teníamos disponible antes de que nos asaltase la luz roja y nos viésemos obligados a volver a cargar la batería. Sin duda, la culpa debe de ser de la conexión Wi-Fi constante y de la cámara.

¿Errores de diseño? Bueno, abrir el puerto de tarjetas SD es una situación a temer, ya que da la sensación de que esa tapa de plástico está esperando para soltarse después de un número determinado de usos. Hemos debatido también sobre esos topes de plástico en la base para la sujeción de superficies. Son puntiagudos y no hacen daño si los tocas, y, de hecho, hay que coger la consola de una forma muy extraña para sentirlos. Cinco de los seis miembros de redacción que la probaron no tienen problema con esto, pero hay uno que no deja de rozarse con ellos.

Dejando de un lado nuestra faceta tiquismiquis, no cabe duda de que la DSi es GENIAL. ¿Qué esconde en su interior? No os pongáis nerviosos, os lo desvelaremos en las próximas páginas.



¿Hay forma mejor de oír música? Va a ser que no. Pones música en la DSi, y la consola nos muestra pollos bailarines. Genial.

Con la tapa cerrada, la DSi es más fina que la DS Lite. Aunque es más grande en todas las demás dimensiones, tiempo incluido (o no).

PARA SABER MÁS, SIGUE LEYENDO

¿FÁCIL DE NAVEGAR?

Posiblemente la mayor mejora sea el nuevo sistema operativo y su uso. Inspirado levemente en el canal tienda de la Wii, cada aplicación y cada opción cuenta con una ventana y una barra de scroll propias, que podremos arrastrar para movernos por la pantalla. Pulsando una vez seleccionaremos un canal, con una segunda pulsación lo activaremos. Es posible cambiar el orden de los canales pulsando en una ventana y arrastrándola fuera de la cadena. Más cómodo que los canales de la Wii.

Y, lo que es más importante, por fin da la sensación de ser un menú completamente funcional, y no sólo una pantalla de inicio. Si estamos en cualquiera de los canales (no así con los juegos) podremos salir al menú sin tener que apagar la consola. En las DS antiguas no se nos daba otra opción que no fuese apagar, así que esto es como una inyección de sentido común. También es posible seleccionar entre las fotos guardadas las que queremos que aparezcan en la pantalla superior.

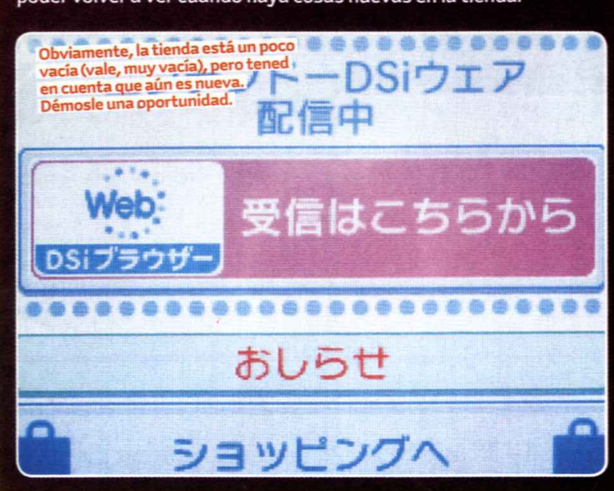


¿Queréis entrar en el Canal Música? Fácil: tocad dos veces en el periquito, y ya.

LA TIENDA PORTÁTIL

Vale, sí, la tienda está más vacía que las estanterías de Wii el día de Navidad, pero la descarga gratuita de un navegador nos muestra cómo funcionará. Una opción para vincular a tu cuenta del Club Nintendo, una pantalla para introducir puntos Nintendo, una sección llamada DSWare... hasta el momento, todo muy Wii.

La única diferencia real es la animación de descarga. Se acabó lo de Mario golpeando bloques. Ahora, Mario, Luigi y Peach se acercan corriendo a un contenedor vacío, almacenando datos hasta llenarlo. Luego, envuelven esta caja para regalo, que podremos abrir en el menú principal. Un detalle satisfactorio, que esperamos poder volver a ver cuando haya cosas nuevas en la tienda.



Obviamente, la tienda está un poco vacía (vale, muy vacía), pero tened en cuenta que aún es nueva. Démosle una oportunidad.

ESCUCHANDO MÚSICA

Es una pena que tengamos tantas mascotas potenciales en NGamer, ya que el periquito que aparece en el Canal Música sería un candidato ideal. Si hablamos mientras carga el menú principal, el bicho repetirá nuestras palabras, aunque con una vocecita que parece provocada por el helio.

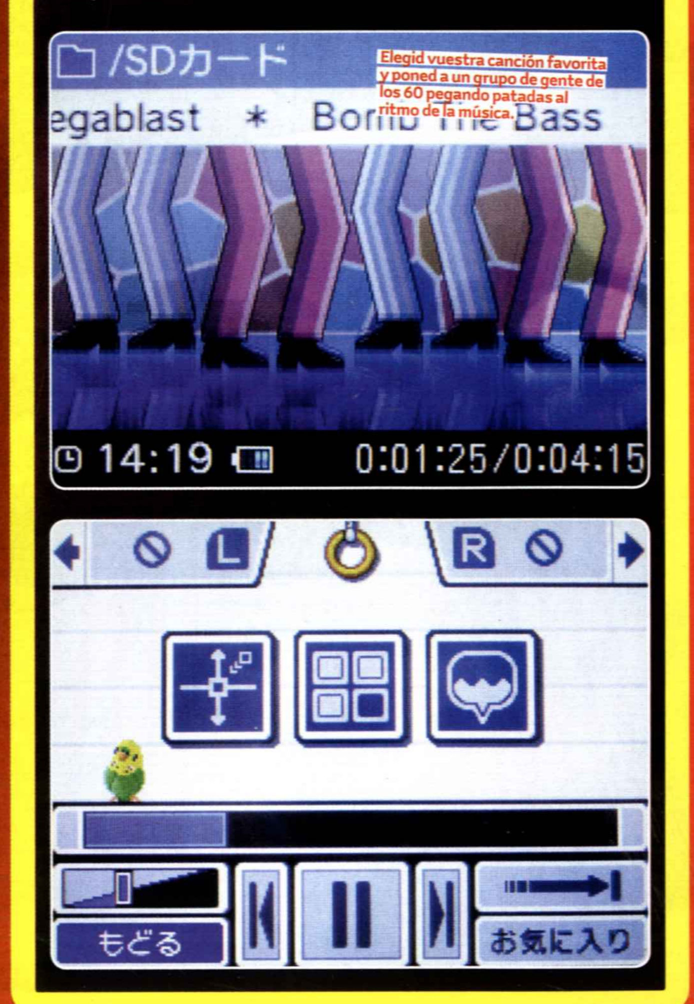
A diferencia de la mayoría de los reproductores, este canal no acepta nada salvo el formato AAC, el que suele utilizarse en iPods y demás aparatos de Apple. El Mp3 es mucho más común, así que nos vemos obligados a encontrar algún programa que nos permita convertir al formato de Apple. Un engorro. Si no nos llegan a haber dejado la canción de *99 Red Balloons* en este formato, no hubiésemos podido probar el invento.

Cara a cara con la música

Muchas de las opciones de sonido tienen como único objetivo distorsionar la canción y convertirla en un caos cacofónico. Subir el tono a niveles ridículos es tan divertido como siempre, pero los oídos humanos tienen un límite de filtros cómicos a la vez. Dicho esto, *99 Red Balloons* en formato de 8 bits es... interesante, suena como una NES que está a punto de explotar.

Lo que se ve en la pantalla superior es curioso. Cabría esperar que Mario tuviese una gran habilidad para el baile, pero verle recoger monedas al ritmo de la música es algo asombroso. ¿Más cosas buenas? Pues, por ejemplo, una estampa bucólica en la que unos ponis brincan al ritmo de la música. Otro detalle interesante, podremos añadir percusión al pulsar los gatillos: desde panderetas hasta el sonido de Mario al saltar.

¿Nuestra única decepción? El grabador de voz. Pensábamos que sería un dictáfono de calidad, pero lo que tenemos es un límite de 10 segundos y una tarjeta de memoria llena de frases a medias. Es curioso jugar con tu voz y hacer un coro de ti mismo, pero tampoco va mucho más allá.



Elegid vuestra canción favorita y poned a un grupo de gente de los 60 pegando patadas al ritmo de la música.



EL CANAL FOTOGRAFÍA

Vamos a lo que de verdad importa. Es decir, la cámara.
Ese ojo imperturbable que nos observa constantemente, tanto fuera como dentro (bastará con tocar un botón en la pantalla para cambiar entre ambas cámaras). Por si no fuese prueba suficiente de la inclinación de la DSi hacia la fotografía, además los gatillos servirán para activar el modo foto. Este cacharrito puede capturar nuestra cara en toda su gloria de 0,3 megapíxeles. Tras muchas pruebas realizadas, os podemos asegurar que el resultado es muy bueno.

Tenéis que ver la baja resolución como una oportunidad, y no como algo negativo. La imagen luce muy bien en la pantalla de la DSi y, además, es lo bastante sencilla como para que el sistema pueda modificarla libremente. Los filtros no son nada novedoso en el mundo de la fotografía con móviles, pero la manipulación con el lápiz táctil es todo un nuevo reino de diversión. Podremos guardar nuestras obras en una tarjeta SD, y ese trasvase de datos no durará más de 30 segundos.

Os ofrecemos ahora las opciones disponibles.

Caleidoscopio

Algo propio de una sala de los espejos. Elegimos un diseño triangular o cuadrado y rotamos la "lente" con el lápiz. Al girar la imagen, la consola emite un adorable sonidito (que evoca en nosotros recuerdos de nuestra inocencia infantil) y el truco del reflejo a pantalla partida (como podréis ver a la derecha) es algo ideal para potenciar nuestra idea de crear una fábrica de mutantes (los calvos dan mucho juego).



Mutación

Destroza imágenes con el lápiz táctil. Todo el mundo acaba pareciéndose a Sloth, de *Los Goonies,* o a una magdalena. Posiblemente, el modo con el que más hemos perdido el tiempo. Cuánto nos aburrimos...



Trucos de color

Es como la gradación de color, pero ahora alteramos el color. Sigue teniendo problemas para reconocer los tonos, pero es ideal para asustar a las viejecitas enseñándoles cómo sería su gato blanqueado.



Gradación color

Elimina el color, y nos permite tocar las zonas en las que queremos recuperarlo. Le cuesta reconocer los tonos (véase en la foto el color mesa de oficina), pero da gusto recuperar el color natural de la gente. Bueno, más o menos.





Fusión

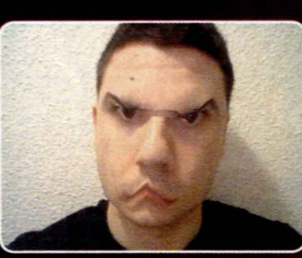
¿Qué se supone que es este experimento genético? Ah, son dos caras pegadas. Podréis ver cómo serán vuestros futuros hijos, y, según el caso, entender por qué no sería buena idea el tenerlos.

Enmarcado

Se podrá usar un marco predefinido para adornar nuestras fotos, o cargar una imagen vieja y hacer sitio para una nueva fotografía. Resulta amenazante su forma de convertir en polvo las caras humanas. De hecho, nos da bastante miedo...







Buena cara

Es capaz de identificar nuestros rasgos y lograr ponernos una cara feliz, enfadada o triste. La verdad, preferimos utilizar la opción de mutación, con la que obtenemos el mismo resultado.

Comparar

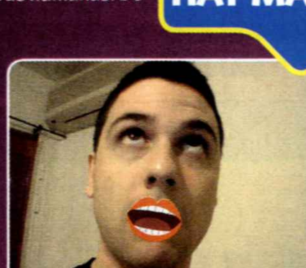
Se meten dos caras y nos da un porcentaje de parecido. Dudamos de su precisión, o quizá no, si comparamos a un padre, su hijo y el repartidor del butano. Podemos llevarnos muchas sorpresas...





Garabateando

Salido del canal Fotografía de la Wii: podemos dibujar cosas o usar formas predefinidas. Un trucazo divertido: hacer un bocadillo, escribir una chorrada, y pedirle a alguien que pose para la foto.



Decorando

Nos temíamos que la DSi reciclase la tecnología del *Face Training* de Nintendo. El software es capaz de detectar los ojos, la nariz y la boca del sujeto, para cubrirlos de elementos cómicos.

CARA A CARA

Desde la llegada de la DSi, las cosas han estado un poco tensas entre ella y la antigua DS Lite. Todo empezó cuando la Lite llamó a la DSi "chulita" y, claro, ella se defendió diciéndole: "Sí, tienes razón, qué envidia me dan esas grietas en las bisagras y estas marcas de dedos por toda la carcasa". Si no las separamos pronto, las cosas se van a poner feas. Intentemos convertir esta disputa en algo más objetivo. Cara a cara, todas las características. FIGHT!

Gráficos

Hemos elegido dos de los juegos más coloridos que hay -*Viva Piñata* y *Tingle's Rosy Rupeeland*- para poner a prueba el nivel extra de brillo de la nueva DSi. Siendo francos, nuestros ojos humanos no son capaces de percibir la diferencia entre el brillo máximo de la DS Lite y este. No obstante, no se le pueden hacer ascos a una pantalla más grande: seguro que nunca habéis visto un Whirlm con tanto detalle.

Sonido

Los dos grandes altavoces de la DSi son muy superiores a los 12 agujeritos de sonido de la Lite. Si ponemos el volumen al máximo, la DSi no suena como una filarmónica, pero tampoco nos da la impresión de que la portátil está emitiendo sus últimos gemidos antes de morir. Lo ideal sigue siendo utilizar cascos, pero hay que reconocer que son los altavoces menos metálicos de Nintendo hasta la fecha.

Wi-Fi

A la hora de hablar de la Wi-Fi, ambas máquinas son muy distintas. La Lite se conecta cuando se lo pedimos, mientras que la DSi está constantemente conectada. Al depender más de la Wi-Fi, es normal que la DSi esté buscando redes todo el rato, y que funcione mucho mejor una vez conectada. A nivel de velocidad de navegación, la DSi deja a la Lite mordiendo el polvo virtual.

Navegador de Internet

Al comparar el navegador de la DSi (que se descarga gratis) con el de la DS Lite (que se vende por separado), queda claro que Nintendo ha aprendido. La conexión Wi-Fi permanente nos permite conectarnos rápidamente, el zoom funciona muy bien, y el HUD se reduce a elementos simples y sencillos, como en la Wii. Al no requerir una tarjeta y una expansión de memoria (que sí precisa la Lite), se convierte en una herramienta mucho más accesible.

Conectividad Wii/DS

El poder compartir las fotos entre la Wii y la DSi le da ventaja a la recién llegada, aunque se podría decir que el canal Fotografía de la Wii se queda anticuado ante la magia técnica de la DS. La transferencia de datos de la DSi es igual que la de la Lite: vía Bluetooth, ambas máquinas precisan 22 segundos para descargar la demo de *42 clásicos de siempre* del Canal Nintendo. Científicamente probado.



¡Mira eso! ¡Pero si es la página web de NGamer! ¡En la DSi! Si se ve mal, es por culpa de nuestra cámara.

¿TOCA ACTUALIZAR?

Hablemos del dinero. En Japón, la DSi cuesta unos 15 euros más que la DS Lite. Si tenemos en cuenta el añadido del navegador para la Lite, ya compensa hacerse con una DSi. Si además tenemos en cuenta las dos cámaras (y ese software que es una fuente inagotable de risas), los altavoces mejorados y la pantalla más grande, no cabe duda de que compensa de sobra pagar esos 15 euros. ¿Veremos un precio igual de atractivo en Europa?

Dejando a un lado el dinero, tenemos ante nosotros un aparato que, a los usuarios de DS, no les ofrece más que unos botones más cómodos, algún retoque estético y un servicio de descargas que aún tiene mucho que demostrar. Visto así, nos gusta el retraso europeo. Así, cuando llegue (dicen que en abril) ya sabremos qué tal han ido las cosas en Japón. ¿Deberemos cambiar nuestras Lite? Ya veremos, con tiempo y calma.

Incluso la caja es estilosa: toda blanca y minimalista, como la de un iPod o un Mac de Apple. O la de un iceberg.

NGAMER INVENTA EL PRIMER JUEGO DSi

¿Ya tenéis una? Entonces, seguramente os sintáis como viendo un lienzo en blanco: dejando a un lado el navegador, no hay muchas novedades en la tierra de DSi-ware. Es ahí donde entra NGamer. Gracias al canal Fotografía, podréis jugar a nuestro juego: Beauty Center X (título completo: "Beauty Center X: Arrégleme este careto, Doctor Juan"). Un juego de cirugía plástica que se parece a Trauma Center. Se juega así:

1. Calma antes de la tormenta

Primero, elegimos a nuestro paciente. Debe ser una foto bien hecha de una cara. Para jugar en modo fácil, hay que seleccionar una cara sin grandes incentivos de remodelación (como el Mii de Ramón, por ejemplo). Para el modo difícil, buscad al tío más feo que conozcáis.

2. ¡Un hemofílico!



Segundo, llega el desastre. Elegid la fotografía, abridla en el modo Editor y seleccionad lo que hemos dado en llamar el modo mutación. Ahora, destrozad esa cara con un toque del lápiz táctil de un lado a otro de la pantalla; así parecerá una cara destrozada por un bate de béisbol, o cualquier otra deformidad desagradable.



3. ¿Tiene arreglo?

Empieza el verdadero juego: deberéis reconstruir la cara sin tocar el botón de "reset". Dadle vueltas y experimentad para intentar conseguir que vuelva a ser normal, procurando que el fondo no pase a formar parte de la piel; vaya, que la operación de apendicitis no se convierta en un aumento de pecho.



4. ¡Ta-chan!

¡Listo! Bueno... creo que en el circo estaban buscando gente.



¡Podemos reconstruirlo! Bueno, o eso creíamos...



CONTRA 4







¡Bill vuelve a Isla Galuga en esta trepidante aventura para móviles!

Si eres cliente de ORANGE envia gratis **CONTRA** al **2232**

Si eres cliente de MOVISTAR envia gratis **C2Play** al **404**

KONAMI

CONFERENCIA

EL PRESI NOS HABLA

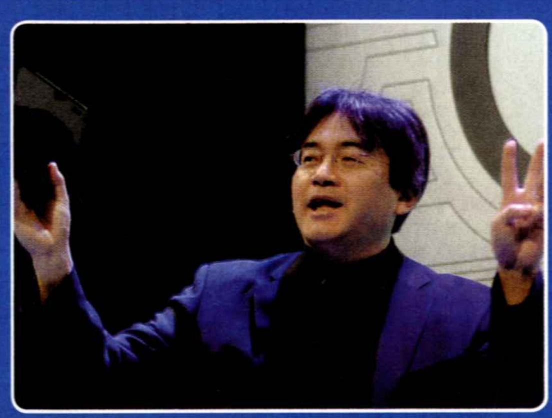
Iwata y su discurso en la GDC

Muchos nombres importantes de la industria se acercan a la GDC para hablar sobre su sector y, tal vez, desvelar alguna que otra sorpresa. En la edición de 2009, uno de los protagonistas será el mismísimo Satoru Iwata, presidente de Nintendo.

Formará parte de la sección "descubriendo nuevas oportunidades de desarrollo", y si por algún casual San Francisco os queda de camino, os anunciamos que tendrá lugar el próximo día 25 de marzo.

El director del evento, Meggan Scavio, ha declarado que "la GDC está encantada de poder dar la bienvenida, una vez más, a Satoru Iwata en el estrado donde tienen lugar las conferencias.

Sus anteriores participaciones se recuerdan porque sentaron las bases del crecimiento que ha experimentado desde entonces la industria, y muchos asistentes siguen comentando el modo en el que les impactaron sus anteriores conferencias en lo que respecta a su visión del desarrollo".



Desde luego, el jefe no se pierde una. Esperamos ansiosos saber qué ases tendrá en sus anchas mangas.

DOMINACIÓN MUNDIAL

LOS JUEGOS ARRASAN

Triunfo total en ventas



Recomendamos una sesión de *Brain Trainning* antes de leer esta noticia.

Quién nos iba a decir, cuando empezamos en esto de los videojuegos hace tantos años, que aquella actividad marginal por la que nos pegaban alguna que otra paliza en el recreo, se convertiría en el fenómeno de masas que es hoy día. De hecho, la gente está volcándose tanto con los videojuegos que estos venden más que las películas de uso doméstico.

Según dicen, durante el pasado año 2008, los ingresos por venta de ocio electrónico han aumentado un 6%, lo cual, en frío dinero, supone unos 61.000 millones de dólares de venta de cine y videojuegos para uso doméstico. ¡Casi nada!

Pero si profundizamos en los datos, 32 de esos millones los han ganado los videojuegos por sí solitos. Es decir, ni combinando todos los DVD y Blu-Ray vendidos durante esos 12 meses se alcanzan las cifras de ventas de videojuegos.

Por lo que parece, los chicos del grupo GfK, que son quienes han realizado este estudio analítico del mercado, tienen la certeza de que las cosas mejorarán mucho para nuestro sector. En 2009, los videojuegos podrían llegar a alcanzar un 57% de la cuota de ventas, frente al 53% de 2008. De seguir esta tendencia, no nos cabe duda de que veremos más y mejores juegos durante los próximos años. Bueno, eso será si la señorita Santa Crisis no se carga a todas las compañías...

LA HORA DE LOS BICHOS



Aún tenemos pesadillas con las criaturas de Spore.

SPORE HERO LLEGA A Wii

Más engendros por cuidar

Cuando creíamos que lo habíamos visto todo en lo que a criaturas aberrantes se refiere, EA nos sorprende con el desarrollo de cuatro nuevos juegos de *Spore*, la exitosa creación de Will Wright. En esta ocasión, los usuarios de Wii tendrán su ración de *Spore* con *Spore Hero*, un título que "se centrará en la creatividad y en la evolución".

La primera pregunta que nos viene a la cabeza es... ¿eso no era ya lo que ofrecía el original? Tanto da, parece que lo están desarrollando desde cero para explotar al máximo la consola de Nintendo.

Por su parte, la DS recibirá *Spore Hero Arena*, que, por lo que su propio nombre sugiere, se centrará en los enfrentamientos de los bichos que creemos. En cuanto sepamos más, os lo haremos saber.

CUMPLIDOS EXTRA

SONY ALABA A NINTENDO

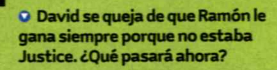
O, al menos, un expresidente

Nobuyuki Idei ocupó el puesto de presidente del consejo de administración de Sony durante seis años, entre 1999 y 2005. Resulta asombroso que alguien así haya declarado en el *Financial Times* una gran satisfacción por el éxito de Nintendo. Según dice, el futuro de los videojuegos pasa por idear dispositivos que no se limiten a procesar información, y considera que la consola de Nintendo es el ejemplo ideal. Un hombre sabio.

A FALTA DE PAN

UNA DE TORTAS...

¡Regresa *Guilty Gear* a la Wii!



David se queja de que Ramón le gana siempre porque no estaba Justice. ¿Qué pasará ahora?

Reconocemos que esta noticia nos hace especial ilusión, dado que seguimos jugando a escondidas al anterior *Guilty Gear* que tuvimos en Wii.

Con el fin de ofrecernos una alternativa y variar un poco nuestras partidas, Aksys Games ha anunciado el lanzamiento de *Guilty Gear XX Accent Core Plus*. ¿Qué nos ofrece? Regresan Kliff y Justice. Un sistema de juego revisado para equilibrar a los personajes. Un nuevo modo Historia, con el regreso del modo Supervivencia. Y la posibilidad de crear equipos de tres personajes para el Versus.



WiiTUBE

Wii TV

Un nuevo canal para dominar el mundo

Pronto verá la luz en Japón, y quién sabe si a finales de año lo tendremos en el resto del mundo. Se trata del Canal Wiinoma, un servicio de televisión a la carta de la propia Nintendo.

Ofrecerá contenidos creados exclusivamente para Nintendo, que cubrirán todo el abanico de programas de cocina, concursos, dibujos animados y otros programas de estilo de vida acordes con el nuevo público de la Wii. Con más de 40 millones de consolas vendidas, 18 de las cuales están conectadas a Internet, Nintendo tiene la oportunidad de sacar tajada de toda esa gente que ve la televisión. Los primeros contenidos contarán con financiación por publicidad. Si el servicio tiene éxito, posiblemente cobren por los programas posteriores. Un directivo de Fuji TV opina que, si tiene éxito, se convertirá en la pesadilla de los productores televisivos.



El departamento artístico de NGamer nos ofrece siempre los últimos avances en cuanto a tecnología audiovisual. Asombroso.

BUENAS NOTICIAS...

NUEVOS JUEGOS

¡Novedades y fechas!

Fotos, retrogaming y una de explorador. No pedimos más.



Pese a que el inicio de año está siendo relajado, eso no quiere decir que las compañías se estén durmiendo en los laureles.

LucasArts nos ha sorprendido con el anuncio de *Indiana Jones and the Staff of Kings*, una aventura que llegará a Wii y a DS durante la próxima primavera. Esperamos que sea mejor que la última película, *Indiana Jones y la Nevera Nuclear.*

Por su parte, Sega está ultimando un plataformas 2D para WiiWare que rinde homenaje al clásico *Super Mario Bros* de NES: apartado técnico digno de la generación de los 8 bits, siguiendo el ejemplo de *MegaMan 9*. ¿El nombre de la criatura? *Pole's Big Adventure*, y costará 500 puntos Wii.

Japón se rendirá pronto a un nuevo canal, el Wii Fit Body Check, del que sobran las palabras. Por su parte, el canal de impresión de fotografías podría salir de Japón. ¿Nos resistiremos a la magia del purikura? Ni de broma. ¡Nos haremos tarjetas de visita con nuestro Mii!

...Y MALAS

CANCELA Y DESAPARECE

Efectos negativos de la crisis



Dos juegos que esperábamos con ansia nos abandonan antes de poder disfrutarlos. Un minuto de silencio por los caídos.

Puede que el sector siga en pleno crecimiento y las ventas de juegos sean cada vez mayores, pero eso no implica que la situación actual del mundo en el sector económico sea la ideal para las compañías. Desgraciadamente, hoy os traemos malas noticias.

¿Os acordáis de *Red Faction?* Era un shooter en tercera persona que vio la luz para PlayStation 2 y PC hace unos años, y que THQ estaba adaptando a la Wii. Un juego con muy buenas ideas y detalles únicos que esperábamos con ansia, pero que ha sido cancelado recientemente como consecuencia de la reducción de plantilla de la compañía.

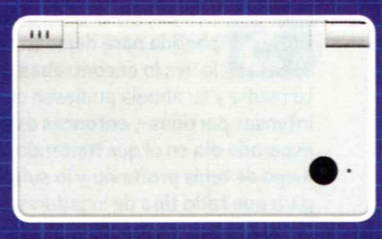
Peor ha sido lo que le ha pasado a Jaleco, una compañía clásica del sector que ha abandonado completamente el mercado de los videojuegos, tras la compra de la división de ocio electrónica de la compañía por parte de Game Yaro. En sus declaraciones, han hablado de que el sector está muy complicado y las ventas de sus juegos han sido irrisorias. El principal afectado: *Ougon no Kizuna.*





ESTILO PROPIO

Una nueva criatura se está haciendo un hueco entre nosotros. Sí, se trata de la DSi, una criatura que viene a ser lo mismo que teníamos, pero mejor. El movimiento, por parte de Nintendo, era lógico: la DS ya lo ha vendido todo y más, y las ventas empezaban a bajar porque, no nos engañemos, prácticamente todo el mundo tiene una DS hoy día.
La idea de añadirle una cámara de fotos es igual de evidente. Posiblemente, entre los inventos más vendidos de la historia de la humanidad se encuentren las cámaras y, en segunda instancia, los móviles con cámara. ¿Por qué no tener una consola con cámara? Es una idea con la que



Nintendo ya trabajó en Game Boy, aunque con resultados no muy halagadores; pero como decía David hace unos meses, los tiempos han cambiado, y ahora sí hay tecnología y cabida en el mercado para una máquina como la DSi.
No obstante, muchos usuarios de DS tienen una cierta preocupación. La máquina, en gran medida, sigue siendo idéntica a la que ya poseen, por lo que la cámara no tiene por qué ser un factor decisivo para actualizar su consola. ¿Se verán esos usuarios afectados por una nueva corriente de juegos que exploten esa cámara de fotos? ¿Caerán en el olvido los millones de compradores de los dos modelos anteriores de DS?
Obviamente, eso no va a ocurrir. No cabe duda de que habrá muchos juegos pensados exclusivamente para la cámara, pero eso no va a suponer que se deje de lado a millones de usuarios. Sería una irresponsabilidad por parte de Nintendo que podéis estar seguros que no veremos. ¡Disfrutad de vuestra DS, sea del modelo que sea!

Ramón Méndez



Referencias *Mario Power Tennis* estará lleno de personajes y escenarios del universo Nintendo.

MUEVE EL TRASERO

Ha llegado la hora: levántate y juega. Los distintos movimientos requerirán precisión y espacio para ejecutarlos adecuadamente, por lo que levantarse será casi obligatorio. Podremos jugar sólo con el Wiimando o también con el nunchaco, utilizando la cruceta y el stick para mover nuestro personaje por el escenario.



Se ve que las feministas lo han conseguido... Las recogepelotas ya no son lo que eran.

PLAT. Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** CAMELOT **LANZ.** 6 DE MARZO

MARIO POWER TENNIS

Recuperado y mejorado de tu GameCube[1] del pasado...

Si entendías el tenis de Wii Sports como un posible punto de partida para demostrar las posibilidades de la consola, pero a la vez lo encontrabas demasiado sencillo –ya sabes, para que tu madre y tu abuela pudiesen competir en emocionantes, veloces e intensas partidas–, entonces estás de suerte. Por fin ha llegado el esperado día en el que Nintendo lanzará, o más bien, volverá a lanzar, un juego de tenis profundo y lo suficientemente variado y completo como para que todo tipo de jugadores puedan disfrutarlo. De hecho, por lo que hemos podido probar de Mario Power Tennis NPC, diríamos que ha ganado muchos enteros con el nuevo control.



Ahora sí

Obviamente la experiencia de juego mejorará por el hecho de adaptar el control de GameCube al mando de Wii, teniendo que ejecutar diferentes movimientos para realizar los golpes y los especiales. De esta manera tendremos que mover el Wiimando de arriba a abajo para golpear la pelota. Por otro lado, si movemos el mando de abajo a arriba y en sentido diagonal, nuestro personaje hará un liftado, y también se podrán hacer globos y dejadas.

La barra de especiales ya no se recargará presionando A o B cuando vayamos a golpear la pelota, ahora todo dependerá del timing, es decir, del momento en el que realicemos el movimiento.

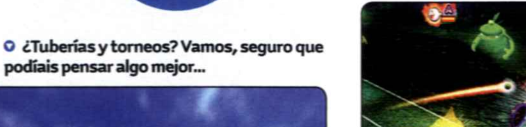
Más novedades: Se incorporará una nueva cámara sobreimpresionada para los saques y las repeticiones, también tendremos la posibilidad de borrar partidas guardadas –un pequeño fallo del original–, y además se añadirá un nuevo nivel de dificultad a los tres que ya existían: El nivel "técnico" nos permitirá elegir el tipo de especial que queremos ejecutar y cuándo queremos hacerlo.

Luigi: por mucho que pongas cara de molar, siempre serás un segundón

¡Culos y monos! Un clásico de nuestros días

El más atractivo

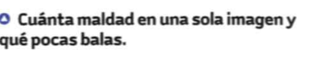
Mario Power Tennis se presenta, a priori, como el juego más interesante y lógico de la colección New Play Control. Nos esperan torneos en 10 canchas distintas, 18 personajes de la mitología Nintendo y, cómo no, minijuegos. Es posible que las novedades comentadas no sean demasiado espectaculares, pero os aseguramos que el control lo convierte en un título completamente nuevo, que además muchos esperábamos.



¿Tuberías y torneos? Vamos, seguro que podíais pensar algo mejor...







Cuánta maldad en una sola imagen y qué pocas balas.





¿Otra vez minijuegos? Sí, vivirás con ellos hasta el día del juicio final.



1 El Mario Power Tennis original fue lanzado en el año 2005 y desarrollado por Camelot Software. También existe una versión para Game Boy Advance y, antes, en Nintendo 64, tenemos el Mario Tennis.

DK JUNGLE BEAT

New Play Control recuperará uno de los grandes olvidados de Gamecube

PLATAFORMA	**WII**
DISTRIBUYE	**NINTENDO**
ESTUDIO	**NINTENDO**
LANZAMIENTO	**2009**



En serio, cuanto más miramos la imagen inferior más miedo nos entra.



¿Son pantallas de Gamecube? Nunca lo sabréis[1].

He aquí un concepto demencial pero que dio lugar a uno de los mejores títulos de GameCube ¿A quién se le ocurriría desarrollar un plataformas que se controlase con los DK Bongos? A Nintendo, por supuesto, concretamente al estudio EAD Tokyo, los cuales se encargarían después del excelente *Super Mario Galaxy*.
En Wii utilizaremos el stick para movernos y el botón A para saltar. Por tanto, hacer movimientos con el Wiimando quedará reservado a acciones más concretas, como es el caso de golpear.

Se ha rediseñado el juego para adaptarlo al nuevo control (nueva disposición de enemigos y elementos) y también se han incluido algunas mejoras, como más puntos de control y nuevos niveles que ampliarán la oferta del título original. ¿Conseguirá mantener el encanto?

METROID PRIME

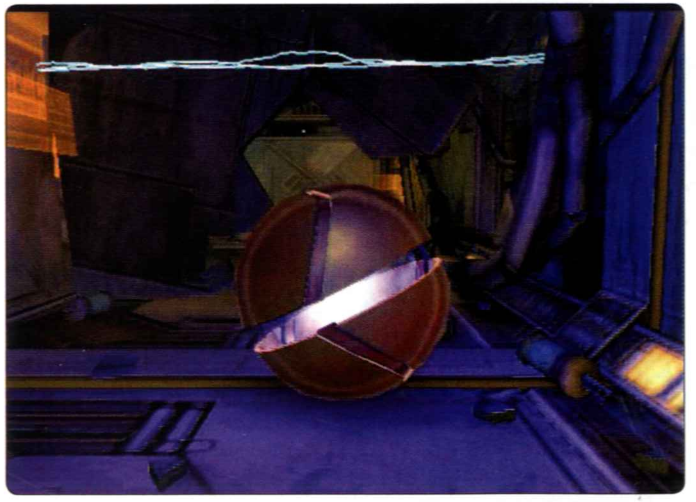
Si no lo has jugado ya, mereces morir

PLATAFORMA	**WII**
DISTRIBUYE	**NINTENDO**
ESTUDIO	**RETRO**
LANZAMIENTO	**2009**

A veces se refleja la cara de Samus en el visor de su traje... En su día era un efecto increíble.



Bienvenidos al club de los jugadores enamorados de Samus. Este Metroid Prime supuso un antes y un después en la saga gracias a su historia, al HUD, a los combates, las cinemáticas, las exploraciones y trillones de cosas más.
El juego comienza con Samus dirigiéndose a la Fragata Orpheon de los piratas espaciales. Poco después estaremos pateando el culo de una gigante y asquerosa Reina Parásito, que por desgracia se cae dónde no debería y destruye todas las mejoras del increíble y brillante traje de Samus. Nos vamos al planeta Tallon IV y comenzamos a hacer "el bola" por él. Chozo, Phazon, Meta-Ridley, Magmoor, Phendrana... Si todas estas palabras os suenan a cantonés de pueblo, el dios NGamer se enfadará mucho si dejáis pasar esta obra maestra, ahora con puntero de Wii.



Presentamos el nuevo éxito del cine español *El Bola 2035*.



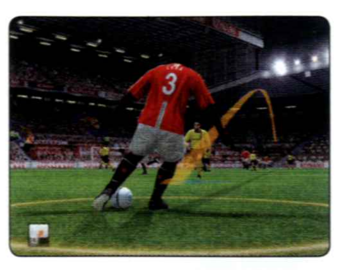
1 Bueno, va: esa está claro que es de Wii. El resto de capturas de DK y Metroid... nunca lo sabréis.



La Champions La licencia de la Liga de Campeones impregna también la edición de Wii. Tararearás el himno y harás como que te emocionas más.



Los cánticos de la afición y los gritos de los jugadores han evolucionado. También la música, pero sigue horterilla.



Jugadas impensables en otro juego de fútbol. PES Wii es "jarcor".

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** KONAMI **ESTUDIO** KONAMI **LANZAMIENTO** MARZO 2009

PES 2009 Wii

Primeros toques con la mejorada visión Wii del fútbol. (NOTA: Incluye el Pro de siempre de regalo)

Los jugadores siempre parecerán muñecos, es Ley de Dios

No podemos ocultar las ganas que teníamos de volver a los innovadores mandos de PES en Wii. Tras la revolución en la forma de ver el juego que supuso PES 2008, que Konami prometiera ligeras novedades y un refinamiento general no nos parecía decepcionante, es más, creemos que esta fórmula merece ese tratamiento.

Muy chuletes, sin calentar ni nada, nos pusimos a jugar como "Pros del Pro". Y aunque las diferencias en el modo playmaker (el de las flechas) son pocas, merece la pena aprenderlas y dominarlas completamente, sobretodo si no queréis caer 1-2 en el primer encuentro, como lo hicimos nosotros.

Las flechas de Cupido

El sistema inventado en 2008 se siente algo más preciso en los primeros minutos con 2009. Los desmarques parecen ejecutarse más rápido arrastrando a los jugadores lejanos, y el que la lleva también ha ganado en agilidad, excepto en los pases en carrera rápida o las jugadas al primer toque, que nos parecieron más complicadas. En realidad, la dificultad general se ha elevado, y quizás uno de los culpables sea el nuevo modo de defensa: aparte de presionar con Z o hacer marcajes con uno o varios jugadores, podremos mover con la palanca al defensor más cercano al



El nuevo tutorial es mucho mejor. El "mister" se pone el chandal, y todo.

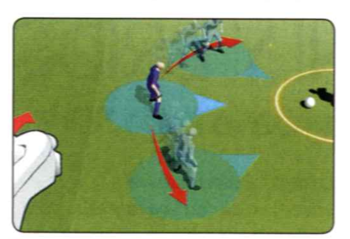
1 No les culpamos, pero esperamos que acaben enganchados a las complejas jugadas que se pueden hacer con el Wiimando. Creemos que cualquier amante del fútbol disfrutará con ellas, ¡que cunda el ejemplo!

¿Los gráficos, mi amor? Están un pelín más definidos y el problema de la banda de texturas se ha subsanado definitivamente.

"EL CO-OP TIENE POTENCIAL PARA CAMBIAR EL JUEGO ENTERO"

balón. No se trata de un movimiento totalmente libre, pero sí que añade un plus de manejo de la línea defensiva, que antes se limitaba a los citados marcajes. Aún así, varias veces se nos hizo imposible detener a los delanteros del Atleti (¡eh!), pero más bien podría tratarse de los míticos rebotes incomprensibles de la serie, que te dejan vendido.

En ataque también hay más variedad. Pudimos dirigir nuestro disparo con el puntero, algo que muchos echaron de menos en 2008. No obstante, acostumbrados a simplemente agitar el nunchaco, nos costó muchos partidos hacernos a la nueva posibilidad. Las faltas también se pueden dirigir con el nunchaco (considerando la vista lateral), aunque nos gustaría poder alternar entre la cámara de campo y una para las jugadas a balón parado.



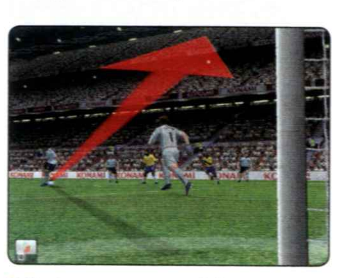
Existen más configuraciones de control, y la respuesta parece más precisa.

PES 2009 incluye el método de control tradicional de forma opcional, para que las visitas de tus colegas de "la Play" no acaben frustradas por su desconocimiento de las posibilidades del sistema de flechas[1]. Este control tradicional depende del uso del mando clásico, que responde a la perfección con su cruceta digital y la disposición de sus botones. No obstante y a falta de muchos partidos a la antigua, da la sensación de que el Pro tradicional que se puede manejar en este juego no está a la última en jugabilidad.

PES Co-Op

La sorpresa fue el modo cooperativo. No le sacamos el jugo en el primer partido, algo desconcertante. Pero con práctica, apunta maneras. Un jugador maneja el equipo con flechas, arrastrando a jugadores, tirando pases al punto exacto y todo eso que sabéis. Mientras, el otro jugador lleva, con el mando clásico, el control de dos jugadores del equipo: un defensa y un delantero, según dónde esté el juego.

PES lo tiene fácil para seguir liderando la tabla en Wii cuando salga el mes que viene. Los puntos de ventaja respecto a la competencia y a su predecesor serán determinantes para la valoración de la afición de NGamer, en el próximo número.



En el co-op poco a poco fuimos hilvanando jugadas imposibles.



Messi por todos lados. ¡No le dejéis la review a David!

¿EL CRACK ONLINE?

Este PES debe funcionar online en condiciones

Konami ha prometido un online estable y mejor acabado que el original. Con que los partidos funcionen sin lag y podamos usar todo el abanico de controles, PES podría reventar las líneas de media España. Pero ahí no queda todo: estamos deseosos de probar un curioso modo "actualizar", que permite poner los equipos al día online.





Artista Diseño de enemigos de Akira Toriyama: ¿obra de un genio o garabatos de niño? Después de tantos *Quests*, y aún no sabríamos decirlo.



Bebé come galleta. Bebé +1, a eructar.



DQ intenta hacerse con el título del Mejor Barco 3D en DS, que ostenta *Phantom Hourglass*.

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** KOCH **ESTUDIO** ARTEPIAZZA **LANZ.** 20 FEB.

DRAGON QUEST V
HAND OF THE HEAVENLY BRIDE

Mira, mira, que por ahí llega la novia, con su nuevo traje 3D

En el mismo tiempo que le ha llevado crear *Dragon Quest IX*, Square Enix ha anunciado, desarrollado y lanzado dos *Dragon Quest* clásicos. ¿A qué se debe esta diferencia? ¿Acaso tienen dos cafeterías distintas para sus trabajadores, una en la que ponen cocidos y otra sólo con barritas de All-Bran?

En fin, sea lo que sea lo que le ponen en el agua a ArtePiazza, funciona: el debut occidental de esta aventura de 1992 resulta tan satisfactorio como el de *Dragon Quest IV*, nuestra entrega favorita. Volvemos a tener control sobre la cámara, haciendo girar el mundo 3D alrededor de los sprites 2D con sólo pulsar los gatillos. Y sí, el sistema de batalla sigue siendo idéntico al que tanto triunfó entre los japoneses hace unos cuantos años.

El creador de *Dragon Quest*, Yuji Horii, asegura que *V* es su favorito. Desde luego, es el que más esqueletos tiene.

Cosas de casa

Dejando a un lado la mecánica de combate, *Heavenly Bride*, al igual que *Capítulos de los Elegidos*, ofrece una excelente narrativa que permanece oculta hasta que profundizamos en él. Si *IV* nos contaba la historia desde el punto de vista de cinco personajes diferentes, *Bride* se centra exclusivamente en la vida de uno solo; le acompañaremos desde su nacimiento hasta que se case. La cuarta parte estaba obsesionada con la geografía, pero *V* se decanta por la línea temporal, moviéndose por distintas etapas clave de la vida de un hombre.

En nuestras primeras partidas hemos disfrutado de un excelente tutorial entre padre e hijo: nuestro padre nos ayuda a acabar con los primeros limos que nos encontramos, cuando sólo tenemos seis años, reforzándose así los lazos emocionales. Pero ¿qué tipo de padre deja jugar con una espada a su hijo de seis años? Esperamos que el juego cuente con una buena localización que se ajuste a los encantadores personajes que nos presenta.

Apenas hemos podido arañar la superficie de este remake, ya que todavía no hemos llegado al momento de nuestro matrimonio y nos queda mucho por descubrir sobre la mecánica de recolección de monstruos. Pero, por lo que hemos visto, estamos seguros de que Square Enix se llevará nuestro "sí quiero" a finales de febrero.



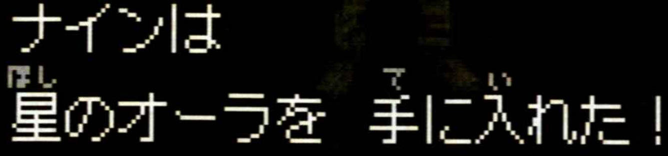


Dos pantallas más arriba, nuestro padre parece Tom Selleck. Aquí, se parece a Mario. ¿Qué le pasa en la cara?

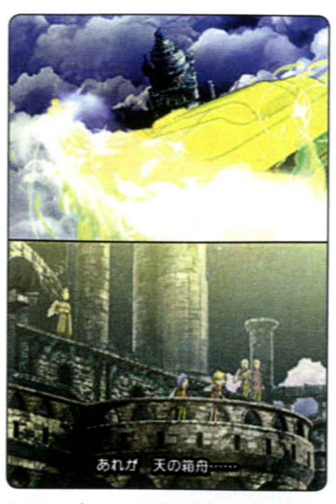


En muchos aspectos, el juego se parece mucho a *Dragon Quest IV*. Pero la historia es completamente nueva.






Sí, eso mismo dijimos la última vez que una bola de luz verde se puso a flotar en nuestro establo.



Una mejora repentina de la resolución nos indica que se trata de un vídeo. Qué bonita esta imagen.



Demostrado: los calvos van al cielo.

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** KOCH **ESTUDIO** SQUARE ENIX **LANZ.** MARZO (JAPÓN), INVIERNO (EE.UU.)

DRAGON QUEST IX
DEFENDERS OF THE STARRY SKY

¿Defender el cielo? ¿De quién? Ah, claro, de nosotros...

Pues resulta que seremos un ángel. No, no os estamos destripando el final de *DQIX*: es algo que se sabe desde el principio, ya que el protagonista empieza con su halo y sus alitas. Pero algo sale mal y perdemos ambas cosas; un inicio original para un RPG que, en muchos aspectos, se antoja muy tradicional.

Ya conocíamos de antes la personalización del personaje y el revisado sistema de combates por turnos, así que nos centraremos en las novedades, que no son pocas.

El multijugador (sólo offline) tiene una pinta excelente, inspirándose en algunas características de los MMORPG e implementándolas en el universo *Dragon Quest*.

La tribu aventurera

Para crear o unirte a una partida, bastará con hablar con un ángel llamado Laviel y pedirle que nos conecte. De este modo, se crea una nueva versión del mundo del juego en la que se podrán meter hasta cuatro jugadores. Una vez allí, podremos hacer lo que nos dé la gana: unirnos a los demás o irnos por nuestra cuenta. El creador de la partida tendrá el poder para reunir a todo el mundo para los combates, teletransportando a los demás a su lado. Es posible negarse, pero no creemos que se hagan muchos amigos así.

Otra característica típica de los juegos online es el hacer gestos: contaremos con un buen número de interacciones (como saludar o despedirnos con la mano) con sólo pulsar el botón B y marcar una dirección en la cruceta. Algo inútil de por sí, pero muy divertido.

Todo esto provoca que se haga todavía más evidente la ausencia de un modo online. Pero bueno, si sois felices haciendo como que Internet no existe (y conocéis a otros tres frikis de los RPG con una DS), entonces podemos estar hablando del *Dragon Quest* más accesible, bello y divertido hasta la fecha.

DRAGON QUEST X

La X marca el lugar. Mejor dicho, la Wii marca el lugar para la X, ya que Square Enix ha anunciado, para sorpresa de todos, que el nuevo título *Dragon Quest* será exclusivo de Wii. La noticia se dio a conocer en la rueda de prensa para anunciar el lanzamiento japonés de *Dragon Quest IX*, que será el próximo 28 de marzo.

El momentazo tuvo lugar así: el creador de la franquicia, Yuji Horii, subió al escenario. "Estamos desarrollando *Dragon Quest X* para la Wii". Después, entraría el presidente de Nintendo, Satoru Iwata. "¡Muchas gracias por anunciar *Dragon Quest X* para Wii!". Y ya está.

Este anuncio, junto con el *Monster Hunter* de Capcom, se convierte en un nuevo logro de Nintendo en el mercado japonés; entre estas dos franquicias se consiguen beneficios suficientes como para dirigir un país pequeño. Seguramente sabremos más cosas de *Dragon Quest X* cuando *IX* esté ya dominando el universo; es decir, el 29 de marzo.


¿Lo desarrollará Level 5? ¿Tendrá cel-shading? ¡Dejad de hacer manitas y contestad!





Vestido para matar Será posible personalizar la raza y el sexo de nuestro personaje, y vestirlo como queramos; es decir, no habrá dos héroes iguales en el mundo.



Se podrán "acumular" los hechizos para maximizar los daños, permitiendo potentes ataques cooperativos.

PLATAFORMA Wii/DS **DISTRIBUYE** KOCHMEDIA **ESTUDIO** SQUARE ENIX **LANZAMIENTO** PRIMAVERA 2009

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
ECHOES OF TIME

El paraíso del multijugador, en versión cristalizada.

La franquicia *Crystal Chronicles* nunca ha llegado a explotar todo su potencial. Ya sean decisiones discutibles en su diseño (el original requería una GameCube, una marea de cables y una GBA para cada jugador), o bien la curiosa omisión del juego online en *Ring of Fates*, Square Enix siempre ha encontrado el modo de ponerse la zancadilla a sí misma. Bueno, al menos así era hasta ahora.

Echoes Of Time, que llegará a Wii y DS, ofrecerá una aventura online para jugar entre ambas consolas sin problemas. Es decir, independientemente de la versión por la que nos decantemos, tendremos una experiencia idéntica, aunque sea algo más detallada y cuidada si nos decidimos por la versión de Wii[1]. No cabe duda de que es una apuesta arriesgada, pero esperamos que funcione, ya que *Echoes of Time* es diversión pura y dura.

"EL MULTIJUGADOR DE *ECHOES* ES SUBLIME, COMBINA LA PROFUNDIDAD DE UN MMO CON CARACTERÍSTICAS DE ARCADE"

La hora de los héroes

Pese a que se destaca el multijugador, el modo Historia del juego es el más intenso que hayamos visto hasta la fecha en la serie, así que puede que hasta prefiráis jugar solos. Tras el fallecimiento de un amigo (en el juego, claro) por culpa de la antigua y misteriosa "enfermedad del cristal", se nos encomendará que abandonemos nuestra aldea para recorrer el mundo en busca de una cura.

Sí, es un argumento típico *Final Fantasy*, pero contado de una forma sencilla y efectiva. Si no tenemos bastantes amigos, podremos crear miembros para nuestro equipo (con un sistema similar al de *Etrian Odyssey*), o bien reclutar mercenarios.

No difiere mucho de *Ring of Fates*, aunque la ambientación y

No os recomendamos usar un arma más grande que vosotros

CONECTANDO PERSONAS

El juego permitirá que usuarios de Wii y DS jueguen desde cualquier parte del mundo. Se consigue así:



CRISTAL DE GUARDAR
Para unirse o crear una partida cooperativa, bastará con acercarse a uno de estos cristales y pulsar el botón de acción. Aparecerá una lista de redes de Wii y DS; ya sólo nos queda elegir a la que queremos conectarnos.

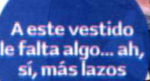


DE CHÁCHARA
Seleccionando "Editar frases predeterminadas", podremos crear nuestras propias frases para usarlas en el multijugador. Así, la comunicación será mucho más rápida, y tendrá un potencial ilimitado para insultos.



CUATRO JUGANDO
Tras seleccionar una red, apareceremos frente a un cristal similar y podremos vagar libremente por el mundo. Podremos también ayudar a los débiles dejándoles objetos u oro. O bien llevarlos a un combate y ver cómo mueren.





A este vestido le falta algo... ah, sí, más lazos



Al igual que *Ring of Fates*, el juego contará con asombrosas escenas de vídeo.



En total, hay cuatro razas, y cada una destaca en un campo concreto. Lo mejor es tener un miembro de cada.



El juego entre ambas consolas es posible gracias al Pollux Engine, que esperamos ver en más juegos.



El sistema de control en DS ha mejorado con respecto a *Ring of Fates*, con atajos en vez de usos del lápiz táctil.



Al ver los bellos gráficos de DS, nos preguntamos quién va a preferir los gráficos borrosos de la versión Wii.



Como podéis ver, la versión de Wii es poco más que la de DS pero en grande.

el guión prometen ser mucho más interesantes en esta ocasión. En vez de obligarnos a jugar con un personaje predeterminado, podremos seleccionar la raza o el género que deseemos, y usar a ese mismo héroe en el multijugador. Unirse o crear una partida es algo tan sencillo como tocar un cristal de salvar en el mundo para un jugador, y tres amigos aparecerán en nuestra partida, o nosotros en la suya. Abandonar una es igual de sencillo.

Junticos
La conexión entre Wii y DS requerirá unos pocos segundos, y las partidas entre ambas plataformas se desarrollan con fluidez. La versión para Wii se resiente un poco en comparación con la de DS: gran parte de la interfaz está vacía, y las dos ventanas imitando las pantallas de la DS se antojan algo borrosas. Si poseéis ambas consolas, posiblemente prefiráis la versión portátil, la cual no sólo cuenta con la ventaja de ser móvil, sino que además luce algo mejor al representarse en su resolución nativa.

El juego cooperativo es tan satisfactorio como siempre, aunque un poco menos cooperativo de lo que cabría esperar. Podemos dañar a otros jugadores, así que deberemos tener cuidado en las peleas para no hacernos más daño que otra cosa. Si jugáis con la gente equivocada (es decir, nosotros), la recolección de objetos será una locura, y sigue siendo posible irnos por nuestra cuenta.

A pesar de todo esto, el multijugador de *Echoes* es sublime, ya que combina esa profundidad típica de un MMO con características propias de un arcade. Sólo nos queda esperar para saber qué tal funcionará online, pero si tenéis una de las consolas de Nintendo y cuatro amigos con vuestros mismos gustos, entonces podéis esperar lo mejor.



1 ¿Habéis visto alguna vez una de esas gigantescas lupas? De esas que los ancianos tienen al lado del teléfono, para poder leer las Páginas Amarillas. Bueno, para que os hagáis una idea de cómo se ve el juego en Wii, pedidle a vuestro abuelo una lupa de ésas y usadla mientras jugáis a la DS. Importante: cuando acabéis, volved a ponerla en su sitio, que aún vais a dejar a la abuela sin poder pedir su pizza.



Trabajo duro Nada mejor que un reino productivo. Si no reclutáis a los adultos vagos, estarán sin hacer nada productivo, no como los gatos o los estudiantes de cine.



Decidiréis la formación de vuestros seguidores, pudiendo organizarlos para la máxima efectividad en la batalla.



No sabemos qué hacen esos tipos con las orejas cubiertas. ¿Serán idiotas los ciudadanos, o será la sociedad de cosplay?

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** RISING STAR **ESTUDIO** MARVELOUS **LANZAMIENTO** MARZO

LITTLE KING'S STORY

Es la hora de ocuparse de los asuntos de la monarquía

¡Alto! ¡Pare el coche en el arcén, por favor!

Todos los juegos de Marvelous tienen algo en común (incluyendo las singularidades del estudio Grasshopper de Suda51): la atención al detalle que ponen en las pequeñas cosas. Los caprichos de las chicas de *Harvest Moon*, el pixelado perro de *Contact*, el gatito de Travis Touchdown: todos innecesarios, pero parte vital del puzle. *Little King's Story* está lleno de ellos.

En una encantadora introducción, que simula estar dibujada a tiza (que nos recuerda el estilo a lápiz de *Yoshi Story*), en la que un muchacho solitario tiene que convertirse en el Pequeño Rey. Un giro narniesco que le sienta en el trono y le obliga a ocuparse de todo el reino. Descrito como una mezcla de *Harvest Moon*, *Animal Crossing* y *Pikmin*, el resultado final es evidente: se asemeja más a *Animal Crossing*, y la cara de Moon está, por suerte, ausente.

Como un rey

Al igual que en *Pikmin*, se avanza administrando el trabajo por un mundo en el que sois bastante impotentes. Donde Olimar plantó su mano de obra, deberéis guiar a los despreocupados adultos a sus puestos de trabajo. El agricultor cultiva, el carpintero corta madera y el soldado lucha. Como en *Crystal Chronicles* de WiiWare, los adultos irán a sus trabajos; unidlos y conseguiréis que tengan movimientos especiales, como el súper agujero de los granjeros.

Mientras que en *Pikmin* hay que guiarlos con un láser con el cursor, aquí el Rey sólo tiene que mirar un objeto para enviar a un súbdito a que interactúe con él. Así se desentierra el oro, se limpian los caminos y se eliminan las infames babosas, todo con el frío y duro acero. Los recursos reinvierten la economía y la ciudad se amplía, permitiendo la existencia de más adultos, más tipos de trabajo y, lo más importante, más hombres partidarios del Rey (nosotros sólo conseguimos cuatro, aunque, para el final, vosotros tendréis probablemente 50).

Pero las pequeñas cosas no dejan de distraernos. Dentro del castillo (donde la tierra de Esperanza y Gloria suena constante y heroicamente[1]) nos encontramos marcos por llenar en nuestra extensa galería de arte. Elegimos una foto de una vaca masticando un poco de hierba. Al salir fuera, encontramos a un sacerdote de la Secta de la Sopa, un muchacho llamado Kampbell, que



Con el crecimiento de la ciudad, la fe se vuelve necesaria. Bienvenidos a la Secta de la Sopa. Mejor que la Cienciología.

1 La banda sonora de juego es como una urraca de la música clásica, robando todo tipo de grandes composiciones. El comienzo es particularmente entusiasta, una introducción al ritmo del Bolero de Ravel. 2 Los diálogos son lo mejor, llenos de juegos de palabras. Esperemos una buena traducción. 3 También le puso la voz a Tingle en el juego. Él es el culpable...



"AL DESPERTAR, VIMOS AL PUEBLO CELEBRANDO UNA GRAN FIESTA ALREDEDOR DE LA CALAVERA DE LA VACA"



Las expediciones a nuevas áreas son divertidas. Pero cuidado, el juego os castigará si no aumentáis vuestras tropas.

Los personajes Kooky son de Kazuyuki Kurashima, el mismo que no hace mucho diseñó *Tingle's Rosy Rupeeland*[3].



Con esto, el GTA Bovino que es *Barnyard*, y las carreras de vacas en Wii Play, los amantes de las vacas estarán servidos.

pedía dinero para su iglesia. Como nos amenazó con la condenación, al final le dimos lo que quería.

¿Nuestro pasatiempo preferido? Leer el correo de nuestros fans. Igual que el buzón de NGamer, la caja de sugerencias del Rey está llena de notas negativas de súbditos disgustados, quejándose de nuestra inhabilidad para gobernar; las cartas tienen títulos como "¿Esto te parece gracioso?". Decidimos atender las quejas de otro ciudadano sobre una vaca fantasma en el cementerio. El consejero militar, Howser, nos contó la leyenda de la vaca esqueleto y allá fuimos.

Lo de llevar las tijeras hacia abajo también se aplica a las espadas

Mugido nocturno

Lo que siguió no fue bonito, pero es un signo de cómo funcionan las confrontaciones. Llevamos a un agricultor y a tres soldados al cementerio e intentamos asustar a la bestia bovina. Mientras sonaba la obertura de Guillermo Tell, el diabólico ritmo de la música se encontró con nuestro pánico, y nuestros hombres se lanzaron a la batalla sin pensar en estrategia. Al no estar versado en la batalla, el agricultor fue el primero en caer. Un detalle inteligente, la salud se representa por edad. Con cada golpe veréis al ciudadano envejecer 20 años, y otros 20 más. Cuando no pueden más, nace un bebé para sustituirlos. Por desgracia, la vaca les dio una paliza y acabamos huyendo. El juego nos regañó: "Hay una cosa llamada tácticas. Buscadlas"[2].

Una reconfortante siesta nos valió para recuperarnos de los problemas del día y volvimos junto a la tan temida y violenta vaca. La atacamos cuando giró la cabeza (la batalla se parecía más a un jefe de *Zelda* que a las batallas de *Pikmin*) y, finalmente, nos alzamos con la tan ansiada victoria. Volvimos a reposar, y al despertar, vimos al pueblo celebrando una gran fiesta alrededor de la calavera de la vaca. Maravilloso. Son esos toques de Marvelous los que hacen de *Little King's Story* uno de nuestros juegos más esperados para 2009.

TODO TIENE UN PRECIO

Pequeños consejos para los que quieran ser rey...



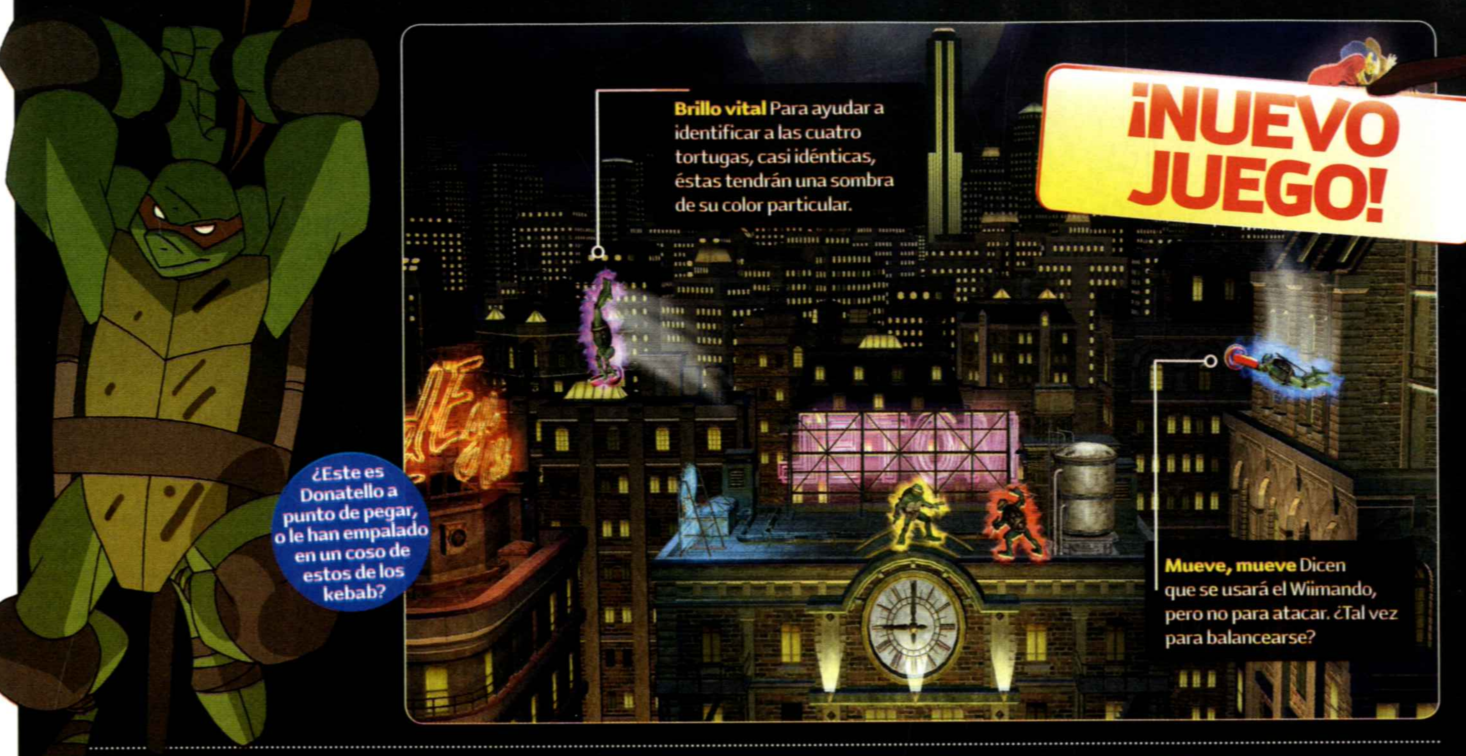


Sentaros en vuestro trono y vuestros consejeros os ayudarán a gobernar el reino. Uno se encarga de la construcción, otro controla los recursos, y el último, Howser el jinete (arriba), es el hombre de las misiones. Seguid sus consejos y el reino crecerá... y vuestro castillo con él.



Lo creáis o no, los tipos que cuelgan a los lados de la bestia están intentando luchar con ella. Esto es pelear al estilo de los rodeos.





PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** UBISOFT **ESTUDIO** GAMES ARTS/TEAM NINJA **LANZ.** SEPTIEMBRE 2009

TMNT: SMASH UP

¡Unas tortugas a tortas! ¡Poneos a salvo! ¡Las pizzas primero!

Cómo pueden las tortugas ninja seguir siendo jóvenes mutantes? Las crearon en 1984, así que este año cumplirán 25. Dado que, supuestamente, la especie a la que pertenecen las Tortugas tiene una vida estimada de 40 años, técnicamente estarían más cerca de la jubilación que de fiestas de fin de curso. Pero bueno, en lo que respecta a su legado jugable, tampoco es que les haya ido muy bien, y los días dorados de la recreativa de Konami se han visto deslucidos por un fracaso tras otro.

El club de la lucha

Entonces, ¿qué hacen estos bastiones de la antigüedad en el número de este mes? Pues resulta que hay una compañía interesada en celebrar el 25 aniversario de las Tortugas: Games Arts, más conocidos como "los que hicieron *Smash Bros Brawl* bajo la batuta de Masahiro Sakurai". No sólo eso, sino que contarán con la ayuda del ilustre Team Ninja, expertos tanto en los beat'em up *(Dead or Alive)* como en los ninjas *(Ninja Gaiden)*. ¿A que ya suena mejor?

Games Arts, que ha estado trabajando en el juego desde que acabaron con *Smash*, fue la elección evidente por su sabiduría tras haber creado *Smash Bros*. Si os fijáis en estas páginas, veréis que la influencia es sobrecogedora: los cuatro jugadores, la perspectiva 2D con modelos 3D, el modo en el que la cámara se acerca y se aleja según la proximidad de los personajes. Incluso las plataformas nos recuerdan a los escenarios del juego de Nintendo. Por el amor de Dios, ¡si hasta lleva la palabra *Smash* en el nombre!

Tampoco es que Games Arts se haya dormido en los laureles, ya que *TMNT* podría (digámoslo por lo bajito) superar a *Brawl* a nivel visual. El mundo de las Tortugas es más realista y oscuro, atendiendo a detalles del mundo real que no hubiesen tenido cabida en *Brawl*. Entre los carteles luminosos del cielo de Manhattan y los rápidos de la jungla, parece que *Smash Up* va a sacar lo mejor de la Wii.

Smash Up también sustituye el modelo de daño de *Brawl* con un mayor sistema tradicional de acabar con la barra de vida. Sigue siendo muy habitual morir por salirse del escenario, pero la victoria dependerá del daño provocado. El abanico de ataques, especiales y agarres no supondrá grandes cambios para los amantes de *Smash* (ni a sus muñecas: no se usa el Wiimando para nada), aunque Games Arts ha animado las cosas con movimientos que dependerán sobretodo del contexto: subir corriendo por una pared, hacer patadas voladoras, o agarrarse de poleas al estilo *Prince of Persia* y acabar con una patada gimnástica.

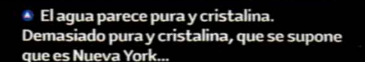
"HABRÁ MOVIMIENTOS QUE DEPENDERÁN DEL CONTEXTO: SUBIR POR UNA PARED, O PATADAS VOLADORAS"

También se nota la influencia en los cambios de escenario, ya que las reyertas de *Smash Up* rara vez terminan donde empiezan. Si durante un enfrentamiento en las cloacas alguien toca lo que no debe, una oleada de basura neoyorquina arrastrará a nuestros



1 Laird, junto con el cocreador Kevin Eastman, concibió las Tortugas como una parodia de *Daredevil* y del *Ronin* de Frank Miller. El primer número lo financiaron gracias a una devolución de Hacienda. ¡Toma ya! 2 Suponemos que Shredder, April O'Neil, Casey Jones, el Rey de las Ratas, Baxter Stockman y Leatherhead también aparecerán.

El hámster de Miriam también sabe artes marciales. Suele pegar a Ramón



El agua parece pura y cristalina. Demasiado pura y cristalina, que se supone que es Nueva York...



El que inventó las plataformas móviles, se estaba buscando un lío...



Este escenario es como el de Donkey Kong en *Brawl*, pero a la inversa. Hay que bajar.



Sin agujeros por los que caer, sólo hay que centrarse en las tortas. ¡A luchar!

luchadores. Acabarán en un acueducto subterráneo, hogar de un cocodrilo mutante al que le gustan los galápagos. Sí, eso es: *Smash Up* contará con todo tipo de muertes con el entorno.

En lo alto de un motel, una tortuga se topará con muchas más formas de morir. Las señales de neón descargarán todo su voltaje sobre sus conchas, y destrozar la reserva de agua provocará que el líquido arrastre violentamente a nuestros enemigos. Podemos entender que esa marea sea capaz de acabar con alguien como April O'Neil pero, ¿cómo puede el agua dañar a una tortuga? Eso sí, no os preocupéis, que con un buen trozo de pizza todo se cura.

Sin arriesgarse

A nivel de franquicia, *Smash Up* no tiene mucha razón de ser dentro del universo de las Tortugas Ninja. El estilo artístico nos recuerda un poco a la serie de animación de 2003, y los detallados modelos de personajes nos recuerda a los modelos CG de la película de 2007, pero por lo demás, tiene un estilo bastante nuevo. El cocreador de las Tortugas, Peter Laird[1], está escribiendo la historia del modo para un jugador, mientras que Mirage, la editorial del cómic original, se encarga de dar vida al plantel. Por ahora, sólo se han confirmado las Tortugas y Splinter, pero sería una desilusión que no apareciese Krang[2].

Da gusto ver un juego con licencia creado sólo pensando en el juego, sin formar parte de una campaña mediática para una serie o película. La elección de dos equipos con talento para ofrecernos un entretenimiento digno nos recuerda a aquella época en la que los juegos basados en películas podían ser buenos. Y si se junta gente de talento reconocido, surgen títulos de calidad.

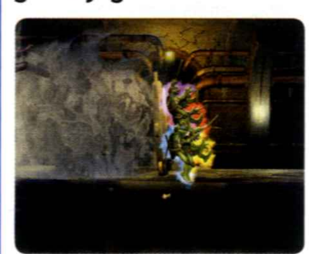
Sí, han pasado 20 años desde la última vez que lo hemos pasado en grande con un juego de las Tortugas Ninja. Pero 20 años más viejos y también 20 años más sabios, nuestros héroes están preparados para empezar el torneo.



¿Nunchacos o comba? Tanto da, han prohibido ambos en los 90

SMASH UP EN LA RED

A las tortugas también les gusta jugar online...



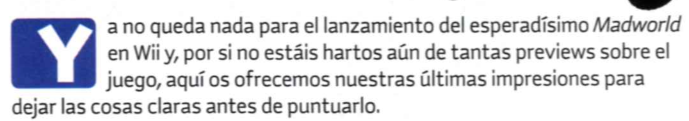


Cuatro jugadores podrán pelear online, y Ubisoft está trabajando específicamente para evitar ese lag presente en *Brawl*. Estamos ansiosos por daros una paliza con April. Si os fijáis, os hemos dado pistas en las imágenes: las alcantarillas son una sutil metáfora de Internet. Jo, que listos somos...

¡NUEVA INFORMACIÓN!



Exacto. Es justo lo que parece. Un pobre hombre con hasta cuatro señales incrustadas en su cabeza. ¿Es posible? En Madworld, sí.



PLATAFORMA WII **DISTRIBUYE** SEGA **ESTUDIO** PLATINUM GAMES **LANZAMIENTO** MARZO

MADWORLD

Jack, nuestro personaje y rey del sadismo en Wii.

Hannibal Lecter estaría orgulloso

Ya no queda nada para el lanzamiento del esperadísimo *Madworld* en Wii y, por si no estáis hartos aún de tantas previews sobre el juego, aquí os ofrecemos nuestras últimas impresiones para dejar las cosas claras antes de puntuarlo.

Una fase de principio a fin

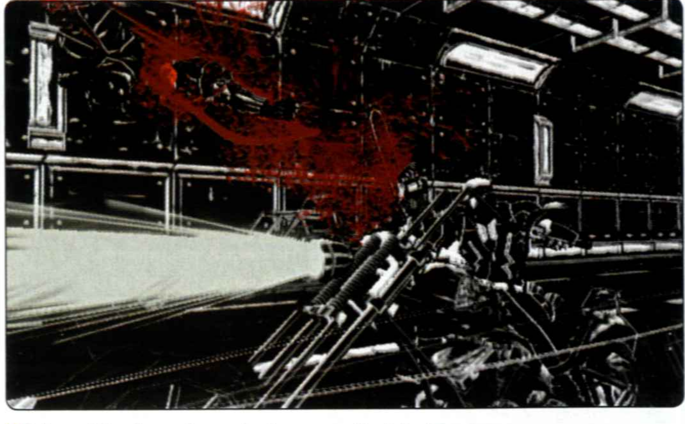
Probablemente os saquéis un ojo con el nunchaco si volvéis a escuchar que *Madworld* es un beat´em up ultraviolento, con un estilo gráfico cercano al cómic –y más concretamente a *Sin City*– pero, claro, nosotros no vamos a repetir semejante obviedad. En la últimas pruebas hemos podido jugar un nivel nuevo llamado Asia City y, para que os hagáis una idea más concreta de cómo se estructura *Madworld*, os vamos a describir el nivel de principio a fin. Asia City es un lugar plagado de referencias a los barrios chinos de una gran urbe norteamericana pero interpretada por japoneses: calles llenas de letreros eléctricos, pequeños puestos de petardos y trompetas en las aceras, asesinos ninja con gorros de recoger arroz y farolillos. Cuando empieza la acción nos indican quién va a ser el enemigo final de la fase: una oriental llamada "Rin-Rin". Para poder luchar contra ella tendremos que conseguir una determinada puntuación a base de muertes y cuanto más brutales sean, más puntos recibiremos y también mayor será la preocupación de los que te vean jugar y reír con *Madworld*. En cualquier caso, lo primero que hacemos es ir corriendo a por una de esas míticas trompetas y una vez con ella en la mano, vemos a un asesino que se atreve a escupirnos fuego por la boca.

Vuelve a por otra, Rin-Rin

Primero le introducimos la trompeta por la oreja, pero no contentos con ello, le metemos dentro de un bidón en llamas y lanzamos todo a una pared de pinchos. Estas combinaciones dan muchos puntos. A otro le llenamos la boca de petardos, que estallan poco después. Se desbloquea un evento "BloodBath Challenge"[1], que consiste en lanzar a nuestros enemigos contra unos carteles gigantes de mujeres con dianas en sus partes. Pero lo genial es que tendremos que coger una botella de alcohol y agitarla antes de metérsela por la boca a los enemigos, para que salgan disparados por el chorro a presión. Demencial. Ahora sólo queda derrotar a Rin-Rin al ritmo de la música hip-hop y sus gritos de dolor.



Otro tío cachas transformado en nueve litros de sangre... Las animaciones del líquido rojo serán excelentes y variadas.



Es imposible reírse ante semejante exageración de la violencia.



1 Además de los Bloodbath Challenge, que serán distintos en cada fase, también encontraremos armas y muertes de sitio especiales, y que desbloquearemos a base de muertes. En Asia City también pudimos ver un autobus con pinchos donde empalar a los macarrillas que se atrevieron a mirarnos.



Aibó, aibó... El enano gruñón por fin se cansó de la cursi de Blancanieves.



Una rubia cubierta de algo rojo... Parece un huevo frito con tomate.

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** KOCH MEDIA **ESTUDIO** RENEGADE KID **LANZAMIENTO** 26 DE FEBRERO

DEMENTIUM THE WARD

Un hospital que da miedo de verdad

Para disfrutar *Dementium* de forma apropiada, debemos preparar el terreno de juego. No es uno de esos títulos de conectar y jugar, sino que, previamente, requiere un estado de ánimo y una predisposición a "pasarlo mal".

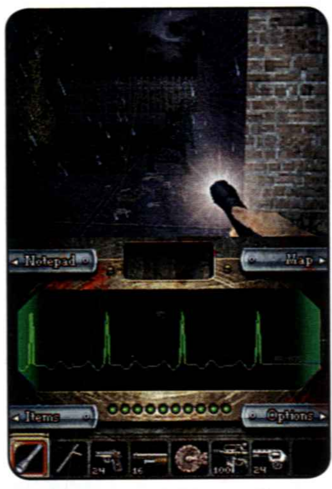
Es divertido jugarlo en el metro o el autobús, aunque es imprescindible hacerlo escuchando el sonido ambiente, las voces de megafonía advirtiendo que algo va mal en el hospital[1] o las sugerentes melodías que acompañan a los escenarios. Pero seamos sinceros, *Dementium* busca la intimidad entre el jugador y la máquina, jugar con nuestro estado de ánimo mediante imágenes y sonidos, hacernos saltar de la cama o el sillón con los horrores que oculta este hospital maldito.

Desde el primer momento estamos perdidos, abandonados a nuestra suerte en medio del hospital. Sabemos que algo está pasando dentro y que nosotros estamos en posesión de un secreto, o, al menos, destinados a descubrir uno horrible. Las criaturas grotescas habituales del género no pierden fuerza en la pequeña pantalla de una portátil, sino todo lo contrario. Es la cercanía de la pantalla, la sencillez de su interfaz y manejo, sentir el sonido vibrar en tus manos lo que hace que *Dementium* funcione.

Luces, cámara... ¡Acción!

Luces dinámicas bien usadas, especialmente en el uso de la linterna, y una gestión solvente del motor gráfico, hacen de *Dementium* un juego sólido técnicamente. La atmósfera está bien conseguida con trazos muy generales, ya que no hay elementos excesivamente detallados y, en cuanto nos acercamos un poco, los píxeles se convertirán en un enemigo más, pero no es un título de tropezar contra las paredes, sino de estudiar mapas, buscar rutas alternativas y, de paso, cargarse a unos cuantos bichos la mar de feos. La interfaz permite que reaccionemos con rapidez ante las situaciones de peligro que se nos van presentando, bien sea para huir corriendo o para cambiar de arma.

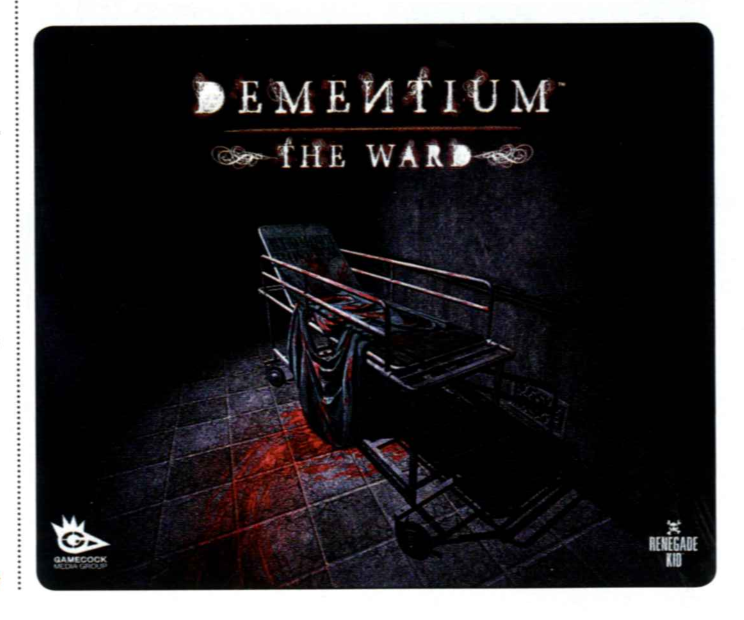
El juego posee un claro componente de acción, salpicado con una serie de puzles que nos pondrán las cosas un poco difíciles para avanzar. Habrá que ver si su mecánica sigue siendo tan fresca al final como al principio.



A veces conviene salir a pasear fuera, ya sabéis, para respirar aire puro.



Está en silla de ruedas, ¿y qué? Sigue siendo un bastardo.




1 La sangre manchando suelos y paredes nada más empezar, los gritos de horror y los monstruos con bocas colmilludas en el pecho son las otras señales.

SUIKODEN TIERKREIS

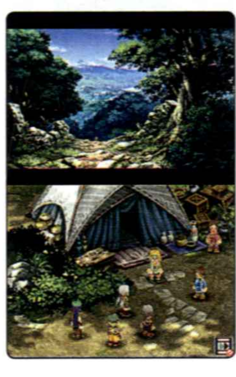
¡LO HEMOS PROBADO!

Pronunciación: Imposible

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	KONAMI
ESTUDIO	KONAMI
LANZAMIENTO	MARZO 2009



Cuidado. De lo próximo que te enterarás es de que te está pidiendo besitos.



Sin duda, este es uno de los juegos con mejores gráficos de DS para este año. ¡Bien!





Este es el tipo de actitud que provoca que la gente se meta en líos...

Esta nueva aventura de la saga *Suikoden* ha provocado mucha polémica (al menos en el mundillo de los RPG) aunque no os daríais cuenta por su marcado estilo anime o su manida mecánica. Al contrario que *Final Fantasy*, los *Suikoden* se han desarrollado todos en el mismo mundo, fuertemente influenciado por su situación política. Hasta ahora.

Tierkreis se encuentra en un mundo paralelo, aparentemente libre de naciones beligerantes, ejércitos y batallas a escala global. El sistema de combate se ha simplificado respecto a versiones anteriores: los grupos de seis personas se reducen a cuatro, las armas no pueden ser mejoradas y el sistema de runas ha desaparecido misteriosamente. Estos cambios provocarán la ira de los fanáticos de la saga, pero para quienes no conocían *Suikoden*, estamos ante un RPG tradicional y sólido.

Isla de Fantasía

El juego se parece a los *Final Fantasy* (concretamente a los remakes para DS, que tenían personajes en 3D con aspecto superdeformed) aunque *Tierkreis* ofrece fondos ilustrados.

La única pista que te dice que estás jugando a un *Suikoden* está en el sistema de batalla. Ligeramente parecido a... bueno, simplemente a todos los RPG japoneses, está basado en saber aprovechar la enorme variedad de personajes a nuestra disposición en ataques cooperativos especiales.

Existe la promesa de juego online, mandando a tus personajes a otros jugadores pero, aparte de eso, no hay mucho más que destacar. Casi todos los elementos que convirtieron a *Suikoden* en un fuera de serie han sido eliminados y, aunque el resultado es un título satisfactorio, tendrá que pelear realmente duro para ganarse el afecto de los más fieles seguidores. Y de los nuevos.



Esperemos que haya tiendas. En esta habitación no hay suficientes cojines.

RHAPSODY AVENTURA MUSICAL

NGamer lanza un jazzhands +10, con resultados devastadores...

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SQUARE ENIX
ESTUDIO	NIPPON ICHI
LANZAMIENTO	MARZO 2009

¡LO HEMOS PROBADO!



Conocéis Wait and Bleed de Slipknot? ¿No? Los tres ratones ciegos salen en ella.



Halaga a tu querido príncipe con un rápido toque a su cuerno de guerra. Ji, ji, ji.

Rhapsody es la caja de bombones de los RPG. No una bandeja de trufas espolvoreadas con fino polvo de cacao, sino unos bombones baratos en forma de corazón, rebosantes de mermelada de fresa y bañados en chocolate blanco. Es un RPG para ojos cándidos e inocentes, donde los aguerridos héroes son sustituidos por titiriteros con cara de cordero degollado y las cinemáticas llenas de violencia se convierten en números musicales.

Nuestra heroína deja caer su trompeta de batalla y baila por su habitación cantando su ardiente amor por su príncipe. O justo después de asesinar a unos sapos monstruosos se sienta sobre el tocón de un árbol y canta una oda a la amistad[1]. Entremedias, recluta marionetas de combate, intenta ganar la mano del príncipe haciéndole su comida favorita y trata de encontrar un vestido realmente fashion. Todo un "lo mato todo por un verdadero macho" donde los haya (ejem).

Informe cantado

Aunque procede de las mismas mentes culpables del implacable *Disgaea*, *Rhapsody* no podría ser más diferente. Con su estético y abrumadoramente generoso sistema de batallas por turnos, es casi como si el resentimiento de los de Nippon Ichi tuviera que salpicar su historia de maliciosas atenciones femeninas con algo tan burdo como una buena pelea. Hay movimientos especiales con pedazos de tarta rosa intenso, así que no está todo perdido.

Sensiblero y dulce, *Rhapsody* es pasteloso. A algunos les gustará, pero a nosotros nos parece particularmente empalagoso.

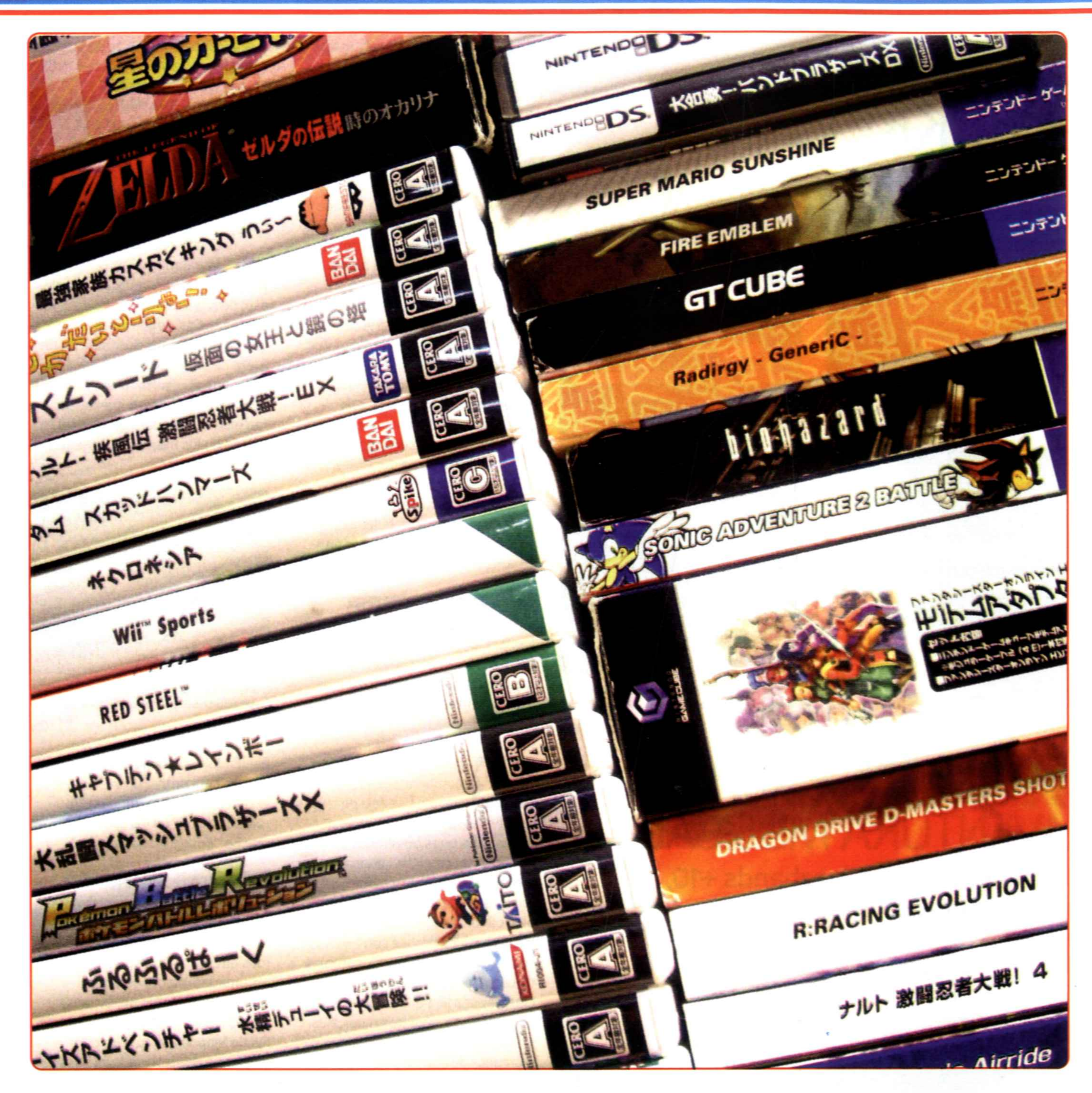


Bien, odio tocar mi propia trompeta...



¿Usa alguien esos estúpidos gorros de las ferias? Parece que sí

1 Cantando en japonés. Las canciones son obra de Tenpei Sato, la mente musical detrás de muchos de los títulos de Nippon Ichi.



KONICHIWA VIDEOJUEGO

¿Estás harto de esperar para que lleguen tus títulos favoritos? Plantéate lo de la importación...

PROS Y CONTRAS DE IMPORTAR UN VIDEOJUEGO

PROS

ELECCIÓN
Los jugadores PAL (europeos) aún reciben un trato malo cuando se trata de decisiones. Algunos juegos americanos y japoneses brillantes, aunque a veces sean oscuros, nunca se lanzan en España.

TIEMPO
Nunca sienta bien ser el segundo plato. Los jugadores PAL a menudo tienen que esperar seis meses o más para ver algunos de los mejores lanzamientos NTSC (de Estados Unidos y Japón).

CALIDAD
Cuando importas un juego siempre sabes que va a ser una versión completa y sin editar. A menudo, debido a cuestiones de clasificación o de lenguaje, los juegos se censuran y se los trata fatal, o se hace una mala conversión antes de lanzarlos en Europa.

PRECIO
Como el euro es ahora una moneda fuerte, lo más normal es que los consigas más baratos en el extranjero que en España (aunque con los aires que corren ahora ya no es tanto así). Recuerda comprobar los costes de envío, que pueden añadir un extra.

CONTRAS

LENGUAJE
Si compras un juego japonés está claro que te va a costar un poquillo entender el texto, a no ser que se te dé bien el kanji. Por suerte, para los juegos de acción no te hace mucha falta y normalmente puedes encontrar guías en *www.gamefaqs.com.*

LEGALIDAD
La legalidad de la importación es una zona oscura porque es muy difícil evitarlo. Nintendo demanda a las tiendas para que desistan, pero eso no suele afectar a los compradores privados. También puedes despedirte con un besito de la garantía.

CHANCHULLOS
Por desgracia, hay chorizos que venden bienes que no existen a los compradores ingenuos extranjeros. Si compras algo por eBay o webs similares, asegúrate de que la persona tiene buenas referencias.

COSTE
El precio de la importación es una espada de doble filo, porque pagas una prima por la importación y puedes encontrarte cargos extra o que anuncien el lanzamiento en España un día después de que te lo hayas comprado.

Importar juegos suele ser una cuestión peliaguda. Dejando a un lado las cuestiones legales y los altos costes, no todas las tiendas que se especializan en venderlos son demasiado recomendables. ¿Recuerdas la escena de *Pulp Ficion* en la que un agotado Bruce Willis se mete involuntariamente en una tienda? La tienda típica de importación de los 90 tenía moqueta negra, estanterías rebosantes de oscuro porno japonés y un departamento especial, reservado únicamente para los clientes más fieles.

La red te atrapa
Pero con el advenimiento de la World Wide Web esas tiendas de mortero y ladrillo se han extinguido. Por un lado, es una pena que esos especialistas locales en juegos mueran y sean reemplazados por sosos imperios del videojuego, pero, por otro lado, la importación de juegos nunca ha sido tan accesible ni tan vibrante.

Los sitios dedicados a la importación han establecido firmemente sus credenciales con los jugones, y algunos son tan responsables y tan de fiar como Amazon o Mark & Spars; pero la mejor noticia es que la importación nunca ha sido más fácil ni más barata que ahora.

Hace sólo una década, el principal problema con la importación de juegos era que se trataba de un área para especialistas: las primeras webs y tiendas de importación te cobraban una pequeña fortuna por ponerte en la puerta de casa un juego o una consola. Para que veas cómo era, una GameCube japonesa costaba, cuando salió, unos 425 € si te la comprabas en un especialista europeo en importación; un aumento de unos 300 € sobre el precio de Japón. Ahora, cuando se lanza una nueva consola, puedes conseguirla al precio de coste más un pequeño extra por el envío y la manipulación.

Cuando se trata de software, las cosas son igual de optimistas. Está claro que el mayor atractivo para importar juegos es que sueles conseguir lo que quieres mucho tiempo antes de que salga aquí, y que puede que te salga incluso más barato debido a la fortaleza del euro (aunque últimamente ha bajado un poco). Los juegos recién importados de DS son especialmente atractivos, costando entre 25 y 30 euros, costes de envío incluidos.

Puede que estés pensando: "vale, todo esto suena bien, pero la importación del software ¿no presenta dificultades técnicas y legales?" Es cierto que importar juegos era un trabajo complejo y aburrido, pero se debía sobre todo a la insistencia de Nintendo en las consolas de

"LA MEJOR NOTICIA ES QUE LA IMPORTACIÓN NUNCA HA SIDO MÁS FÁCIL NI MÁS BARATA"

REGRESO AL PASADO

La principal razón de que la importación fuera algo tan especializado en los 90, fue que los jugadores PAL se aburrían con conversiones patéticas de juegos clásicos. Algunos podrían argumentar que la conversión PAL ocasional sigue siendo algo difícil, pero las cosas eran mucho peor hace una década. El principal problema era que las empresas casi nunca optimizaban sus juegos para los 50Hz de las teles PAL, que usaban una señal diferente de los 60Hz de las teles NTSC japonesas y americanas. Los juegos se solían lanzar en Europa aplastados con unos bordes horribles y un 17 por ciento más lentos que en las NTSC originales. Por suerte, la homogeneidad de la HDTV ha resuelto este problema.



No te enfades con la tele; las cosas son mucho mejores ahora



Los juegos en cartucho no consolaban a los importadores

cartucho. Aunque Wii requiere un disco de inicio como Freeloader para que puedas jugar a juegos de cualquier región, las cosas son mucho más sencillas ahora que han adoptado el disco. No tienes que insertar un palillo en la consola ni embadurnar con mermelada el puerto del mando.

Legislando

Las cuestiones legales son menos draconianas de lo que imaginas. Aunque Nintendo ha tomado medidas serias contra docenas de importadores en otros países europeos, ha perseguido a pocos importadores particulares. Los gobiernos suelen hacer la vista gorda, aunque países como Reino Unido tienen previsto cambiar la ley sobre la importación gris (aquella que se hace para uso particular, opuesta a la importación negra, en la que se importan docenas de unidades para venderlas). Modear o chipear una consola para jugar juegos extranjeros es ilegal en algunos países, y es definitivamente reprobable.

El IVA y los aranceles son otra cosa. Oficialmente, deberías pagar por cada juego y consola, pero lo cierto es que las autoridades no pueden revisar cada paquete y puede que tengas suerte. Algunos especialistas en la importación pagan el IVA por ti o utilizan métodos astutos para conseguir que tu paquete se deslice por la red. Mira el recuadro "Es mi deber" de las páginas siguientes para saber más sobre este asunto.

Otro método más directo de jugar títulos importados es anticiparse al modding o el

"NO SE HA PERSEGUIDO AL IMPORTADOR PARTICULAR"

ALLÍ A LO LEJOS

Una selección de los títulos de Wii y DS que deben salir en el primer semestre de 2009 y no llegarán a las tiendas hasta meses después. Si es que llegan...



¿Ansioso de ver *Sin And Punishment 2*? Pues date una vuelta por internet

Wii

Sin and Punishment 2 Nintendo
Klonoa: Door To Phantomile Namco Bandai
Punch-Out!! Nintendo
Wii de Asobu Pikmin 2 Nintendo
Wii de Asobu Mario Tennis Nintendo

DS

Famicom Wars DS 2 Nintendo
Mario & Luigi RPG 3 Nintendo
Dragon Quest IX Square Enix
PuzzleQuest: Galactrix Infinite Interactive
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time Square Enix
Rittai Picross Nintendo

TOP 5 PARA Wii

Haz que tus amigos te envidien teniendo unos juegos que ellos no saben ni pronunciar



Prepárate para ser más friqui que nunca...



FATAL FRAME IV: THE MASK OF THE LUNAR ECLIPSE
MÁS BARATO 55 € (YesAsia)

Más conocido aquí como *Project Zero*, el último título *Fatal Frame* puede convertirse fácilmente en el mejor de los juegos de Wii que todavía no puedes comprar. La dirección de arte es magnífica, aunque no tiene la acción de *Resident Evil 4*, pero todo indica que va a ser uno de los juegos con mejor aspecto en la consola. Hay algo de texto japonés; pese a que esto no estorba al placer que proporciona la jugabilidad, los jugadores que sean más pacientes podrían esperar a una versión PAL que debería salir pronto.



SENGOKU BASARA 2 HEROES
MÁS BARATO 26 € (eBay)

Imagina *Dynasty Warriors* pero con mejor animación, combos, personajes y movimientos especiales. La serie *Sengoku Basara* no se conoce mucho en Occidente, pero tiene fervientes seguidores entre los jugadores de importación. Si eres un gran aficionado al género hack'n'slash, este título es imprescindible para tu colección, con ataques mágicos cargados que llenarán la pantalla con colores prismáticos y movimientos especiales espectaculares que te permitirán hacer malabarismos con tus enemigos, como uno de esos chicos que hacen piruetas en Fama non Stop.

GUÍA DE WEBS

Los especialistas online han hecho que la importación sea accesible para todos, rebajando el coste de los intermediarios de las tiendas. Estas son cuatro de las mejores...



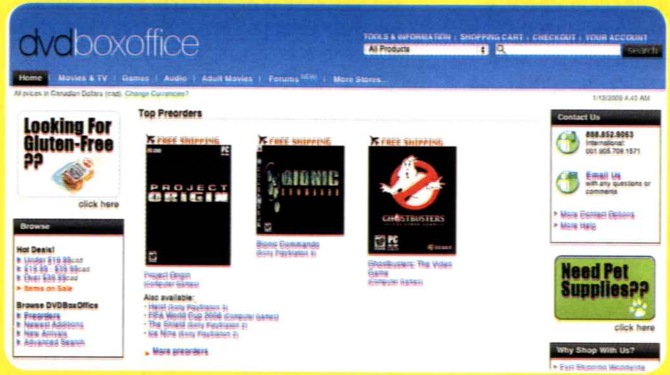
WWW.PLAY-ASIA.COM

Situada en Hong Kong, Play-Asia es el sitio más popular de importación entre los jugadores serios. Junto a la más amplia selección de productos ofrece descuentos habituales. Los compradores fieles consiguen vales para su próxima compra y una reducción en los costes de envío.



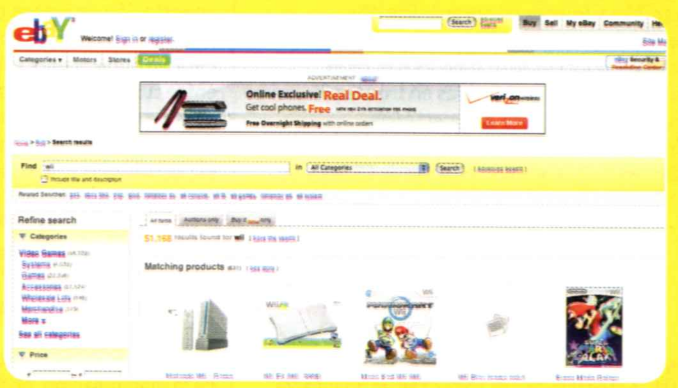
WWW.YESASIA.COM

Aunque los costes de envío son un poco más bajos que en Play-Asia, esta empresa te paga el IVA y los costes de importación, así que no tienes que preocuparte de tener que pagar ningún extra. Puede que los precios sean algo más altos, pero de vez en cuando tiene grandes ofertas.



WWW.DVDBOXOFFICE.COM

Esta web canadiense vende tanto DVDs como juegos y tiene un excelente servicio al cliente. Otra ventaja es que los costes de envío son gratis a todo el mundo en todos los pedidos, y los precios se convierten a dólares canadienses, con lo que a menudo consigues un chollo.



WWW.EBAY.COM

A veces el viejo eBay es imbatible. Aunque muchas de las importaciones que incluye están en el "cómpralo ahora" y son algo más caras que las otras webs (cuando le añades los costes de envío), no hay mejor lugar para encontrar juegos y consolas viejas de usuarios privados.



MARIO SUPER SLUGGERS
MÁS BARATO 40 € (YesAsia)

Este título de béisbol orientado a la familia es obviamente un poco más accesible que *Jikkyou Powerful Pro Baseball* (a la derecha), y como es una importación más americana que japonesa, hay menos problema con el lenguaje. Con un control para principiantes y jugadores avanzados, es otro título de Wii para que la abuela se levante de su silloncito. Pero también tiene profundidad, con algo de divertido tipo RPG en misiones en las que Mario recluta nuevos jugadores. Por supuesto que no es un juego clásico de Mario, pero, de cualquier forma, ofrece un montón de diversión.



JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL
MÁS BARATO 47 € (eBay)

Olvida el béisbol de *Wii Sports*. Es lo mejor cuando hablamos del juego nacional americano. Aunque tiene los típicos absurdos personajes japoneses con cabeza redonda, hay un juego consistente en cada golpe y cada lanzamiento, y el modo Remo Pawa hasta te da el mejor control con el Wiimando. Los jugadores también pueden tomar parte en un actualizado modo Success, en el que puedes crearte tu propio jugador de béisbol o entrar en el reino de la gerencia y entrenar un equipo. Un título de deportes ganador.



SKY CRAWLERS: INNOCENT ACES
MÁS BARATO 37 € (YesAsia)

Los reyes del combate aéreo arcade, el equipo Project Aces de Namco, ponen en este juego su experiencia en los Wiipremios. Basado en un delicado anime de acción, no tiene la suave belleza visual de la película, pero capta perfectamente la acción. Con un combate más duro que en *Heatseeker* y una inteligente recompensa de tu habilidad para permanecer a la cola de tu oponente con muertes acrobáticas, sólo le falla un control poco fiable en Wii. Cambia el Wiimando por el mando de GameCube y la acción volará.

DSi: EN EL OJO DEL HURACÁN

En las importaciones de hardware la protagonista del momento es la flamante DSi de Nintendo, presumiendo de cámara dual.

Desde que salió en Japón el pasado 1 de noviembre se ha vendido como churros, así que tendrás que pagar un extra para poner tus manos glotonas sobre ella.

Además de fomentar la envidia por el aparato entre tus colegas, lo mejor es que funcionará en ella todo el software de la DS.

Lo malo es que los futuros juegos específicos de DS funcionarán por regiones, con lo que sólo podrás jugar títulos japoneses importados en tu DSi japonesa.

Al no tener ranura de GBA, se limita inevitablemente también el catálogo.

La DSi cuesta ahora 18.000¥ (unos 138 €), pero la demanda ha subido el precio. Al escribir estas líneas una DSi nuevecita online costaba unos 185 € (incluyendo costes de envío) en eBay o Play-Asia.

Ponte una doble frente con el editor de fotos de DSi

cambio de discos y comprar una consola extranjera. Puedes comprar online Wiis japonesas y estadounidenses (o traértelas en unas vacaciones), pero tendrás que tener cuidado para no convertirlas en trocitos crujientes de plástico al conectarlas directamente en el enchufe cuando vuelvas a casa. Recuerda que las consolas de EE.UU. y de Japón funcionan a 125v, y en Europa tenemos 250v. Esto supone que necesitas un adaptador. Lo encuentras en cualquier sitio, pero te costará entre 10 y 20 euros. Con la importación de DS no existen estos problemas, sobre todo porque, igual que las anteriores consolas portátiles de Nintendo, la máquina no tiene regiones.

El resultado es que el boom en la compra online al por menor ha hecho que la importación de juegos deje de ser marginal y, por tanto, los títulos son ahora más accesibles para un público más amplio. Puedes presumir entre tus amigos por saber diez veces más que ellos de desconocidos juegos japoneses.

Nuestro consejo es evitar a los importadores especializados a la vieja usanza, ya que, una vez que han sumado sus beneficios y el dinero de la manipulación, podrías encontrarte con que estás pagando un 30 por ciento más por un determinado juego o por una consola que si la hubieses comprado tú mismo.

Si nunca has importado algo, esta guía podría servirte para empezar con buen pie.

"EVITA LOS IMPORTADORES A LA VIEJA USANZA"

ES MI DEBER

¡Shh! Evitar el IVA y los aranceles es un poco una lotería, pero puedes ahorrar unos céntimos si tienes en cuenta estos consejillos...

1. Algunas webs como YesAsia pagarán el IVA y los aranceles en origen, así que no tienes que pagar más. De cualquier forma, inicialmente pueden cobrarte un poco más por los bienes en primer lugar más que otros especialistas en importación.

2. Comprueba siempre las opciones de costes de envío antes de comprar. En términos generales, un servicio de correos será más rápido, pero se reducen las posibilidades de evitar el IVA y los aranceles. También puedes encontrarte con un coste extra por tramitación por el correo cuando te lo entreguen a la puerta de tu casa.

3. Muchos importadores creen que la mejor forma de evitar el IVA y los aranceles es utilizar el servicio de entrega nacional más barato. Puede que tu compra tarde el doble de tiempo en llegar a casa, pero se supone que en aduanas revisan menos estos paquetes.

4. Lo que está escrito en el impreso de entrega puede reducir la posibilidad de que lo revisen y te cobren. Algunos importadores ponen en el paquete "medios ópticos", lo que es una descripción vaga pero adecuada. Normalmente puedes hablar con el importador personalmente para hablar de los costes antes del envío, pero recuerda que la descripción debe ser verdadera.

TOP 5 PARA DS

¡Hurra porque la DS no se divide en regiones! Cualquier juego para la DS de cualquier territorio funcionará en tu DS española. Estos son cinco que deberías tener...



Los juegos de la DSi sí tienen código regional... guarda tu DS



DAIGASSO! BAND BROTHERS

MÁS BARATO 26 € (eBay)

Desconcierta no saber por qué este brillante título de acción rítmica, que se lanzó junto a la original DS, nunca ha salido de su territorio natal. No sólo puedes crear tus propias melodías y salvarlas en la memoria para tocarlas después, sino que ocho jugadores pueden participar en el juego, cada uno con un instrumento diferente. El juego para una persona es igual de divertido y no existe ninguna barrera idiomática, ya que la jugabilidad se basa exclusivamente en la música.
Únete a la hermandad.



PUZZLE SERIES VOL 5 – SLITHERLINK

MÁS BARATO 30 € (eBay)

Si eres aficionado a los juegos de puzles, que sepas que este endemoniado rompecabezas es uno de los mejores títulos del género. *Slitherlink* tiene un corazón sencillo; te pide que dibujes líneas en unas rejillas para que completes caminos de serpiente. Cuando la parrilla empiece a ser más grande, necesitarás utilizar toda tu capacidad de concentración y deducción para desbloquear nuevos puzles. Si te gustó *Picross*, este juego es aún mejor. En serio. Lo decimos de verdad.

FREELOADING

Tres formas de usar juegos importados en tu Wii PAL

1 FREELOADER

El Freeloader de Datel es un ingenioso software que te permite jugar juegos importados de GameCube y de Wii en una Wii PAL. El disco cuesta poco más de 10 euros y es sencillo a rabiar. Simplemente inserta el Freeloader y espera a que empiece. Luego saca el disco e introduce el disco importado. En un momento tienes acceso a algunos de los mejores juegos importados del mercado.

Sin embargo, lo malo es que algunos títulos no funcionarán, ni siquiera con Freeloader, y si conectas la Wii online, Nintendo ha neutralizado el Freeloader para aquellos que se hayan descargado una versión del firmware superior a la 3.0. Por suerte, Datel lanzará una nueva versión de Freeloader dentro de poco.

2 EL TRUCO DEL CAMBIO DE DISCO

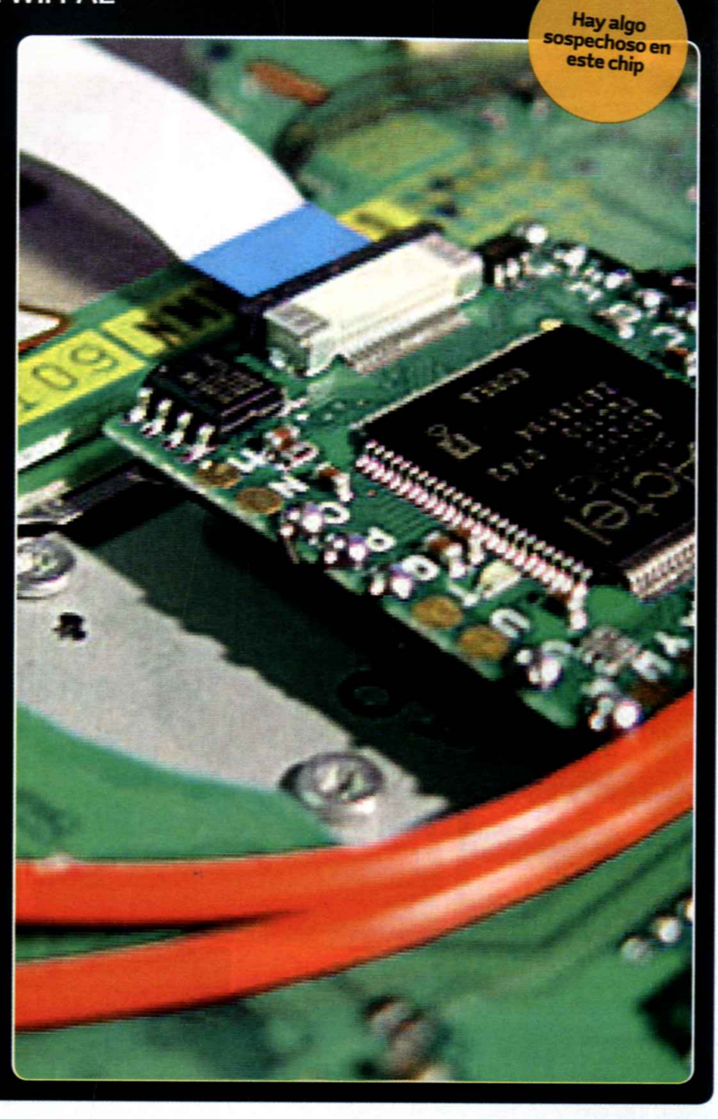
Hace cosa de un año alguien descubrió una forma inteligente de jugar a juegos importados de GameCube en una consola europea sin necesidad de mods ni de discos de lanzamiento. Si tienes una Wii de primera generación y una versión del firmware anterior a la 3.0 debería funcionar aún. Sigue estas instrucciones:

1 Prepara un disco PAL y otro de importación de GameCube.H
2 Enciende la Wii e inserta el juego PAL.
3 Haz clic en el canal GameCube en la esquina izquierda de la pantalla.
4 Pon el puntero sobre el botón Start pero no lo selecciones aún...
5 Saca el disco que es de tu región y haz clic justo a continuación en el botón Start.
6 Rápidamente cambia el disco PAL por el disco de importación y debería saltar sin problemas.

Si no te funciona bien este método, puedes encontrar tutoriales de vídeo buscándolos en YouTube.

3 MODDING

Otra forma de jugar a juegos importados en tu Wii es instalar un mod chip. Puedes aprender gratis a ponerlos tú mismo o puedes llevarlo al poco fiable traficante de juegos de tu barrio para que lo haga por ti. Puede que el modding parezca una buena forma de sortear el bloqueo de región de tu Wii, pero tienes que ser consciente de las consecuencias. El "chipeado" no sólo es ilegal, sino que invalida la garantía y evita de forma efectiva que conectes la consola online. Ha habido casos en los que las actualizaciones del firmware han roto las consolas modeadas, dejando un ladrillo brillante, inerte y blanco. No recomendado bajo ningún concepto.



Hay algo sospechoso en este chip



MOERO NEKKETSU RHYTHM DAMASHII: OSU! TATAKAE! OUENDAN 2

MÁS BARATO 22 € (Play-Asia)

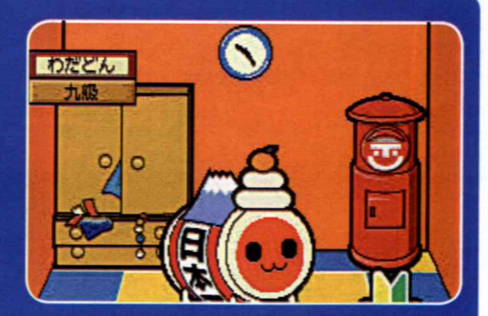
Es la secuela de *Osu! Tatakae! Ouendan* (que se lanzó como *Elite Beat Agents* en Occidente) y para nuestro bolsillo es aún mejor que el original. Con más opciones, historias y la posibilidad de saltarte las intros, hará que sigas el ritmo con los pies y que sonrías como si tuvieras una piel de melón en la boca. Además, los dos títulos *Osu! Tatakae! Ouendan* tienen mejor música que el occidentalizado *Elite Beat Agents*. Es un hecho.



CONTRA 4

MÁS BARATO 21 € (DVD Box Office)

La historia de Konami cuando se trata de lanzar sus juegos en Europa es impredecible y *Contra 4* está aquí para demostrar que esto es un hecho. Aunque puedes conseguir la versión japonesa o la americana para disfrutar del título, no parece que este título vaya a ver la luz en España. Lo que es una verdadera pena porque, dejando a un lado la dificultad demoníaca, es, sin duda, uno de los mejores shooter 2D que se han puesto en sílice. Hazte con una copia de la versión americana y aprende inglés si te hace falta.



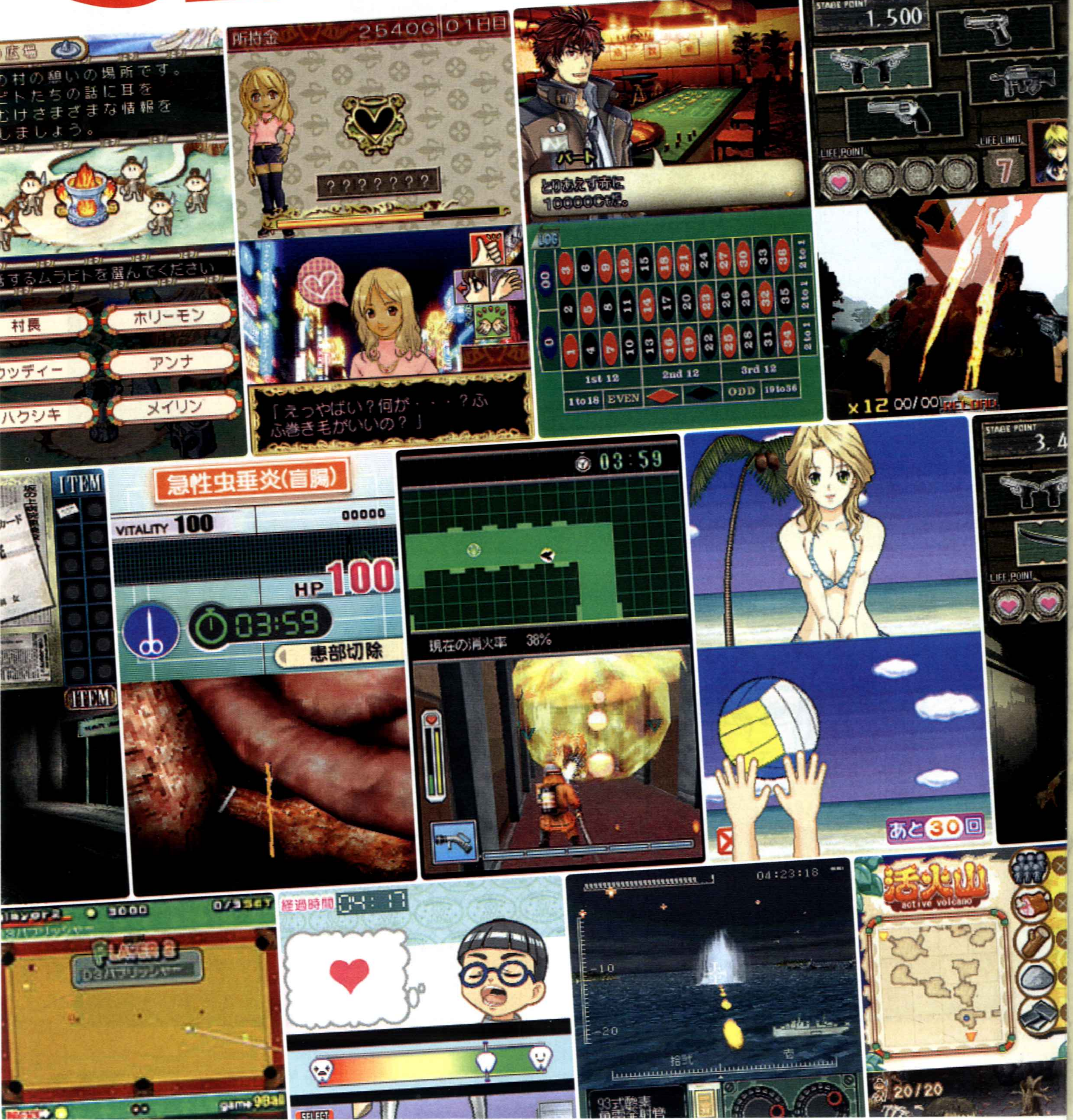
TAIKO NO TATSUJIN DS

MÁS BARATO 37 € (Play-Asia)

Originariamente se lanzó como un título de PS2 llamado *Taiko: Drum Master*, que venía con un tambor tradicional japonés taiko y dos palos. Esta versión de DS es magnífica y está abarrotada de canciones agradables: todo desde el himno optimista de J-Pop a la obertura de Guillermo Tell. Los jugadores pueden unirse en multijugador con hasta otros cuatro colegas tamborileros, con distintos ropajes y sus pequeños taikos. También viene con dos stylus monísimos que hacen que golpear las melodías sea encantador.

JUEGOS SERIE B

¿Quieres intentar algo diferente pero andas corto de dinero? Hay un tipo de juegos japoneses que puede interesarte...



Probablemente ya te habrás dado cuenta, pero los videojuegos son un gran negocio. Tenemos cientos de estudios de desarrollo profesional que emplean años en hacer juegos, luego los venden a millones de consumidores a más de 40 euros. ¿No te has preguntado nunca si el proceso podría ser más rápido?, ¿y más barato?, ¿y más... sencillo? Los japoneses responden a esta pregunta con "Perdón, ¿cómo?, estamos muy ocupados produciendo como churros un gran espectro de juegos y vendiéndolos por la cuarta parte de ese precio".

Así es como funciona: una empresa en Japón llamada D3Publisher se pone en acción cuando una consola o portátil vende suficientes unidades. Empiezan entonces con una serie "simplificada" de juegos para esa máquina, para lo que cualquier desarrollador puede firmar y hacer juegos sabiendo perfectamente que esos títulos que hagan no saldrán a la venta por más de 2.800 ¥, unos 15 euros.

Esto les da a los desarrolladores la oportunidad no sólo de conseguir juegos con una parte de la mano de obra y de tiempo, sino que esos juegos estarán protegidos de la ferocidad de los críticos por ese título más conocido. Los jugadores japoneses ya saben que los juegos simples son el equivalente de las películas de serie B; baratito, pero es válido porque sabes lo que estás comprando.

Difícil de explicar

Pero los juegos simplificados tienen otro aspecto mucho más importante. Permiten a los desarrolladores experimentar con ideas fuera de lo habitual, ya sean geniales o fruto de una mente trastornada. Por supuesto, estas perlas son comparativamente escasas en la serie, y encontrar los que son buenos cuando no hablas japonés es como ir a comprar al supermercado con los ojos vendados y las manos llenas de pegamento.

Trajes de gato y camisetas ajustadas... Placeres simplificados

Aquí vamos a lanzarte unos cuantos nombres de la más grande de las series Simple, Simple 2000 para PS2. Debería darte una idea del tipo de juegos que se oferta: *Volume 100: The Men's Machine Gun Platform*, *Volume 59: The Let's Speak to an Alien? ~What's an Alien?~*, *Volume 50: The Large Beautiful Woman*, *Volume 95: The Zombie Versus Ambulance*, sin olvidar *Volume 8: The Tennis*. Intenta averiguar cuál de éstos es



Resístete a la tentación de utilizar el stylus como un palillo para tus dientes reales. No funciona, ya lo hemos intentado.

bueno. ¿Ya has elegido? Bien, pues te has equivocado. Era *Zombie Versus Ambulance*, un juego de conducción en el que eres un empleado de un hospital durante un ataque zombi. Conduces rescatando a los supervivientes para conseguir puntos con los que puedes enriquecer tu ambulancia mejorando el motor, con estacas, mejores parachoques y demás. Poco a poco tu vehículo se transforma de una ambulancia medicalizada en un instrumento chirriante machacazombis.

Parece que Simple DS cada vez tiene más papeletas para robar el trono a Simple 2000. Con 46 títulos y subiendo, por no mencionar el riguroso control de calidad,

"TU VEHÍCULO SE TRANSFORMA DE UNA AMBULANCIA EN UN INSTRUMENTO CHIRRIANTE MACHACAZOMBIS"

que está permitiendo ver algunas piezas realmente interesantes. Por ejemplo, *Volume 34: The Dentist*, es un burdo *Trauma Center*, en el que, en lugar de extraer tumores y fragmentos de cristal, rellenas cavidades y quitas la placa mientras intentas no causar muchas molestias. Pero, mientras que *Trauma Center* hace que una terrible intervención de seis horas sea tan corta y suave como una canción pop, *The Dentist* apenas necesita simplificar nada. En ese sentido tan perfecto como fortuito, todo el juego es educativo.

Simplemente DS

"Creo que los juegos Simple DS son una buena idea –dice Hiroyuki Etoh, un comprador que abordamos en el caótico barrio Akihabara de Tokio y que no sale corriendo cuando nos oye chapurrear un horrible japonés–. A veces quiero probar un juego nuevo y no necesito que sea lo más. Y me pregunto: ¿por qué tienen que ser tan caros los juegos?"

Una cuestión mejor podría ser por qué no tenemos el equivalente a estos juegos baratos en Europa y América.

El éxito de WiiWare, igual que servicios como Xbox Live o PlayStation Network, prueban que todos pagaríamos por juegos más pequeños y cortos si el precio está ajustado. Tal vez pienses que tiene algo que ver con que el mercado japonés esté en lo más alto de todo lo relacionado con el videojuego, pero ya no es así. El interés en los videojuegos en Japón ha ido decayendo desde que empezó esta generación, y cada vez más equipos de desarrollo occidentales están empezando a contratar desarrolladores y programadores orientales.

Espantoso, descolorido... Estos holgazanes deben desaparecer

En los estantes

La verdad –y esto es más interesante de lo que parece– es que la razón está en los estantes. En Europa y América la tienda de juegos independiente desapareció hace mucho y conseguir espacio en las estanterías es tan difícil como comprar la propia tienda. Los distribuidores necesitan llegar a acuerdos, conseguir favores, tener resultados y hacer promesas. Las decisiones de lo que habrá en cada estantería las decide un hombre trajeado a 1.000 km de distancia.

En Japón es algo diferente, como explica Kouzo Sakamoto, dueño de una tienda de Tokyo: "Vendo un montón de juegos Simple. ¿Por qué no? Pensé en darles su propia sección, pero los tengo con todos los demás. Estoy muy ocupado". La tienda del señor Sakamoto, como otros miles de tiendas japonesas independientes, parece una biblioteca de plástico. Y no se preocupan por los títulos que no se vendan, porque los dueños de las tiendas rebajan los juegos hasta que empiezan a venderse y luego los vuelven a subir. Después de todo, la alternativa es tener en stock menos juegos que el dueño de la tienda de al lado.

Pero no todo está perdido para los occidentales. Si alguno de los juegos Simple DS de la página siguiente atrapa tu atención y no te importa luchar con unos cuantos menús japoneses, siempre tienes la opción de importarlo. Simplemente vete al reportaje que incluimos en este mismo número sobre este asunto.

EL BUENO

Los cinco juegos baratos más brillantes



#1 THE FIRE FIGHTER

Igual que un vaquero, el bombero es uno de esos personajes malditos que merecía tener un juego asombroso y definitivo centrado en él y que nadie ha conseguido hacer. *The Firefighter* es un nuevo y buen intento (y fallido), pero es asombroso por la inclusión del bazuca de agua.



¿Y un juego de servicios de emergencias menos famosos?, ¿guardacostas?, ¿rescate en montaña?



#2 THE PRIMITIVE MAN

Es el port de un juego de PS2. Se trata de un videjuego de estrategia tipo *Pikmin* en el que diriges a una tribu en su lucha por ser cada vez más grande, llevándote a unos cuantos cada día a expediciones en busca de comida, piedras y madera. Que es otra forma de decir que debes acabar con todas las criaturas que viven en tu mismo hábitat. Ay, cómo es la naturaleza humana.



Nuestra tribu es tan avanzada que utiliza la pizarra para hacer tablas de datos del sobreprecio.



#3 THE KNIGHT KING



Hay que destacar lo rápido que nuestra DS desarrolla la tendencia de "lavarse el pelo".

Profundizando en la teoría de que algún día habrá un juego así para todas las actividades del mundo, *The Knight King* es la única oportunidad que tendrás para salir por ahí virtualmente, pagando por las bebidas y coqueteando con chicas inalcanzables. Como está lleno de conversaciones con múltiple elección, no lo recomendamos si no hablas japonés con bastante fluidez, aunque es cierto que algunas expresiones de las chicas, cuando les dices "tus codos son bellísimos", pueden ser muy divertidas.



¿Quién necesita saber japonés cuando hablas el universal idioma del amor? Nosotros.

"¿Llevas una DS en el bolsillo o te alegras de verme?" Estooo, pues es una DS



#4 THE BATTLESHIP

Con mucho es uno de los juegos más frenéticos de la DS. *The Battleship* es una simulación bastante buena de cómo ser un gran barco rubicundo en mitad de una atestada batalla. Lo que supone decir que absolutamente todo lo que hay intenta dispararte todo el tiempo, y debes esquivar y atacar al menos a alguno de ellos. Saludos a Davy Jones.



Nos hundimos a toda vela en un vehículo anfibio y nos hemos olvidado los botes salvavidas, ¡buaaa!



#5 THE ZOMBIE CRISIS

Un maremoto de zombis sedienos de tu sangre y tienes que acabar con todos ellos con armas, armas, armas y más armas todavía. Y un cuchillo. Es el juego perfecto para sustituir en tu DS a *Profesor Layton* cuando algún puzle te saca de quicio y te despierta las ganas de comerte la consola.



Siguiendo los ideales de la serie, hasta los zombis tienen el aspecto de tíos con trajes estúpidos.



EL MALO

Y los que no sirven ni para tirarlos a la basura



#1 THE GIRL MAHJONG

Un juego que mezcla todo lo relacionado con la psicología masculina japonesa, te lleva a una isla idílica con bellas mujeres (y una que tiene 18 y parece menor, la verdad) y juegas al Mahjong con ellas para poder realizar actividades pseudosexuales como el jetsky. ¡Que te diviertas!





El Mahjong es la respuesta japonesa a una caja de Lambrini y el juego de girar la botella.

#2 THE ABANDONED WARD

Un juego de horror que sigue la tradición japonesa de hacer aparecer a chicas con el pelo largo sobre la cara, sólo que, en lugar de escenas creadoras de tensión entre las chicas, tiene secciones de aventura abismal. ¡COGE la pala de carbón! ¡ÚSALA en el horno! ¡COGE el clip DE LA pila de carbón! ¡ÚSALO para ABRIR la puerta! ¡Apaga la DS!



¡Aargh! ¡Qué horror! ¡No podemos aguantar este guión ni un segundo más, ni este ritmo tan pesado!



#3 THE BOMB DISPOSAL SQUAD



El caso es que este trozo de mapa nos suena de algo. ¿Es la ría de Arosa?

Es, sin duda, el juego más moñas que se haya hecho sobre un trabajo peligroso. *The Bomb Disposal Squad* te hace unirte a un equipo compuesto por una chica, un perro coquetuelo y un piloto trovador mejicano en su misión para desarmar las bombas que han puesto varias mentes criminales. Es una suerte que puedas encontrar dónde están las bombas mediante preguntas y minijuegos.



¿No deberían llevar por lo menos cascos o monos a prueba de bombas?



¿Cuál de estos tipos solía estar en *Los Lobos*?



#4 THE BILLIARDS

En el volumen 2 de la serie Simple DS, *The Billiards* te permite jugar al billar para alegrarte el corazón. También puedes garabatear mensajes en la pantalla si estás jugando contra otra persona mediante Wi-Fi, creando de esta forma un pequeño minijuego donde dibujas lo más horroroso o disparatado que se te ocurra para distraer a tu oponente.





Pero ¿ha jugado alguien al billar de verdad desde la década de los 20 del siglo pasado?



#5 THE SURGEON

Piensa en él como un *Trauma Center* que no hubiese hecho el mínimo esfuerzo en camuflar el horror de la cirugía. O, por buscarle un punto positivo, abrir el ombligo y extraer un riñón nunca fue tan real. Un juego que es el 125 por ciento más desagradable que trabajar de pocero. ¡Ayuda a hacer dieta!



No querrás saber qué es esto o de dónde lo has sacado. De verdad, no querrás saberlo.

REVIEWS

Los juegos más espectaculares y emocionantes analizados por nuestros expertos



CONSULTA LAS REVIEWS ONLINE
Todos los detalles y las puntuaciones en **ngamer.es**

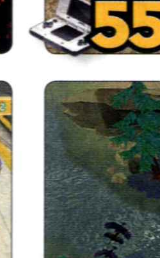
EN ESTE NÚMERO

Wii

DS

WiiWare









CÓMO PUNTUAMOS

Qué significa cada cosa

0-29%
TERRIBLE
Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una organización humanitaria o a una ONG.

30-49%
IGNÓRALO
Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

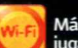
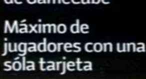
50-69%
ACEPTABLE
Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

70-84%
BUENO
Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

85%+
¡JUEGAZO!
Si te has comprado la consola, es por estos juegos.




 Número de jugadores simultáneos
 Cantidad de memoria por juego salvado
 Juego Online y número de jugadores
Compatible con mando clásico o de GameCube
Capacidad de conexión con DS

 Máximo de jugadores en Wi-Fi
 Compatible con la función de vibración
 Máximo de jugadores en multi-tarjeta
 Máximo de jugadores con una sóla tarjeta
 Juego adaptado para zurdos.

¡Mira mamá! ¡Sin mirilla! *Overkill* rescata el sistema de calibración de *Ghost Squad*. Ya sabes, apunta a una esquina, luego a la otra y quita la mirilla para disparar a la tele sólo con tu pipa. Como con las *lightguns* de los salones de antes.

Sí: ríete de su planta. Sin que te oiga el de la dere.. *¡PUM!*

THE HOUSE OF THE DEAD
OVERKILL
No recomendado para p***s agentes sensiblones

No imaginábamos que Headstrong fuera a conseguir clavar la fórmula como lo ha hecho con el flamante *Overkill*. Asumíamos que la parodia de los VHS de serie B de los 90 podría servir para algunas partes del juego, vale, pero hasta ahora no sabíamos que todo era una estrategia medida para conseguir redondear un juegazo a muchos más niveles.



Varla, qué pena que tus curvas se conviertan en ocho polígonos

Vídeo: listo

La presentación del último *The House of the Dead* es de las mejores que hemos visto en los últimos años. Desde el vídeo musical de la intro hasta los estúpidos y alargados diálogos de los besugos de los personajes. Desde los carteles de cine que representan cada nivel (incluye narrador con tonillo misterioso característico) hasta el astuto filtro de película estropeada o la paleta de colores desgastada. Y desde la gloriosa banda sonora hasta cada secuencia de juego o trama, más surrealista y "cutre" que la anterior. Todo se une en un ambiente general para disimular o excusar los puntos de menor calidad, sacar una continua sorpresa, emoción o carcajada y acostumbrar al jugador a una locura constante, poco vista anteriormente.

Quizás centrarse en una generación tan definida dote al producto de ese plus nostálgico que por otro lado podría no hacer tanta gracia a los nacidos en la década de los 90. No hay problema, porque el juego es tan salvaje que tampoco sería recomendable para ellos: la sangre salpica hasta cuando no debería, los malos y sus oficios buscan la náusea, y las referencias sexuales o dolorosas no se cortan un pelo.
Eso sí, todo remarcado constantemente mediante una labia repleta de tacos y burradas, pero con clase. Y con una increíble adaptación al castellano que tristemente no se ha llevado a la voz. Tras jugar, casi cuesta escribir sin decir ni un jodido taco (*colleja* –Miriam. Perdón).

"VELOCIDAD Y GIROS BRUSCOS DAN SENSACIÓN CINEMÁTICA"



Cada jefe da más asco. Washington se tira todo este combate recordándolo.

El no parar

Otro de los aciertos del estudio ha sido retomar la jugabilidad de la serie, pese a ser su primer título en ella. Se ha centrado la atención en la velocidad y se ha conseguido una sensación mucho más cinemática mediante unos bien conseguidos giros de cámara y desenfoques varios. Las cabezas revientan constantemente y con precisión, más aún cuando se entra en la cámara lenta. Se recuperan viejas experiencias clave del género, como esos planos de medio

1 ¡La versión del director!, cual "versión extendida", permite jugar todos los niveles con cantidad de nuevos recorridos y situaciones. Gran idea. **2** Muchos combos sin fallar.

MUERTOS MURIENTES

Tareas que harás para devolver a estos muertos vivientes a la muerte. De por vida. Y ya



¡SÚPER COMBO!

No se cantan como en *Killer Instinct*, pero casi. Haz combinaciones como "violencia extrema" sumando aciertos. Salen en una diana, y si son rojos, es que has hecho un "disparo de cabeza", como dirían en *Unreal Tournament*. ¡Qué tiempos!



QUIERO ARMAS

Neo no sabía que las armas se pueden mejorar, pero G y W sí que lo harán ante tus peleas y órdenes. La semiautomática es casi para que los zombis se enfurruñen y digan: "Pues ya no juego". También hay granadas sueltas por ahí.



MILIMÉTRICO

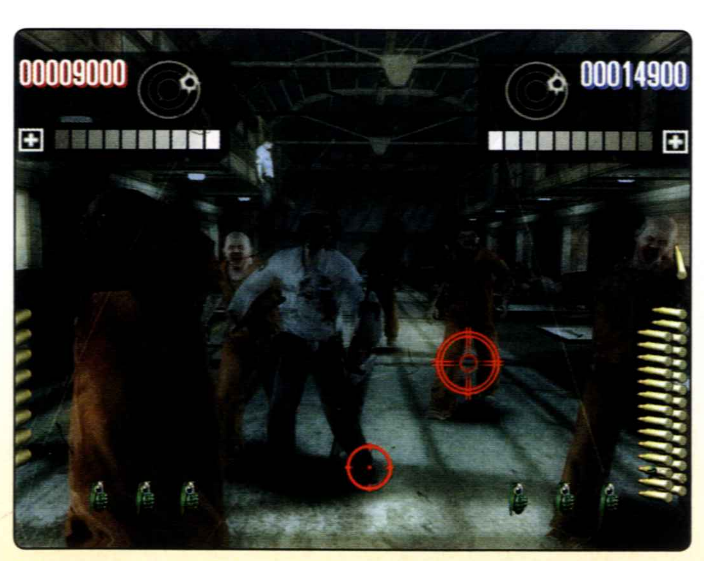
Dispara donde haya que hacerlo, no seas policía de Nueva York. Atina en los botiquines o en los cerebros secretos, esquiva escudos o cascos, dales a los monstruos en sus partes, detén proyectiles en el aire y usa el "Mo-Fo Slow-Mo". Toma ya.

segundo en los que alcanzar un botiquín o un secreto. Además, los zombis, que atacan en las oleadas clásicas, son tan ágiles que parecen verdaderos hombres al lado de los de *Umbrella Chronicles*.

Los siete niveles son de diseño variado, siempre dentro de los clichés del terror: la mansión, el tren, la genial ciénaga... Invitan a seguir y seguir disparando, encadenando combos y probando armas. Su duración está bien ajustada (más, cansaría) y la del título depende mucho de las ganas de más, que en nuestro caso parecen aún fervientes. Un trabajo decente para un disco, y una acción tan funcional que es difícil perder la tensión y el pique.

Existen también minijuegos de disparo para partidas algo distintas y un modo especial a desbloquear que no destriparemos aquí pero sí en la nota al pie[1]. Gran cantidad de extras (artes, vídeos, modelos, música) se unen a los incentivos para rejugar y rejugar. Es lo que dicta el espíritu arcade: partidas-cortas-muchas.

El ímpetu por la velocidad de juego, mezclado con los efectos gráficos y la acción constante, ha llevado a unos ligeros pero molestos cortes de imagen en las partidas a dobles, sobre todo al cambiar de plano y de arma en escenarios cargados, como la feria del condado. No llega a estropear la partida, pero sí que pierde frente a la suavidad a un jugador (con animación para la recarga incluida). Además, aunque el recorrido de los personajes es inteligente, no habrían sobrado caminos alternativos. Y el ranking online, presente en *Ghost Squad*, es esa guinda que debería haber culminado este pastel de diversión, y no lo ha hecho. Te acordarás de ella al acabar cada nivel.



¡Seis granadas sin usar! ¡Dale al "-"! *RE:UC* es una tila comparado con este nivel.



El trabajo artístico es de nota. Aquellos maravillosos años...



"¡Pum, pum, pum!" ."¡Riloud!" *salpicón de tripas*. Otra vez.



No nos quedan asteriscos para citar lo que dice aquí Washington.

Calienta brazos

The House of the Dead: Overkill es un homenaje a la generación que jugó con los viejos *HotD* en los salones recreativos. Es tan bárbaro que su crudeza y su humor sólo se pueden tomar a cachondeo con la madurez suficiente. El diseño y esas cualidades son aportaciones necesarias para completar una jugabilidad frenética y muy adictiva, para darle a la serie la vuelta que necesitaba.

¿Algo fácil? Quizás, pero mide eso en base a cuántos "goregasmos"[2] eres capaz de mantener (sé un hombre, vaya) o a tu puntería sin retícula, en lugar de recordar las pocas veces que has muerto en tu trayecto.

Quizás se trate, con orgullo, del mejor juego del género en los



últimos años. No dejes de echarle, al menos, veinte dur.... eerm minutos. Bien por SEGA.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	HEADSTRONG
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	16 DE FEBRERO

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL



SEGA le inyecta un virus retro a su mítica serie de pistola usando a Wii como exclusivo laboratorio de gore.

GRÁFICOS 8



Excepto los cortes a 2p y algún mal menor, transmite como nadie usando un gran ingenio.




SONIDO 9

De la acción a la historia, con paradas múltiples en tus oídos. Genial composición y aplicación.

JUGABILIDAD 8

Esta era aquella velocidad y espectacularidad que nos encandiló antaño. Bravo.

INNOVACIÓN 6

En aportación se queda corto, sin caminos ni ranking en línea. Pero al resurgir, se crece.

NG EN RESUMEN

¡Descarga estrés! Unas partidas y no pararás de reír, disparar y gritar tabúes varios. La terapia que necesitaban Wii, SEGA y los juegos de tiros. Memorable.





Ha vuelto Vale, sabíais que íbamos a poner una foto del Gato Ninja, pero en serio, fijaos en la pobre criatura. Es la cosa peluda más malvada desde el bigote de Hitler.



El juego cuenta con un sistema de puntuación. Para llegar a ser maestros, deberemos matar a todos sigilosamente.



En medio de una página... ¿A ti te parece un buen escondite?

JAPAN IMPORT
ジャパンインポート

TENCHU 4

La bella historia de un ninja y su gato

Tenchu 4 destaca, ante todo, porque se rige por su propio libro de reglas, ajeno a toda esa moralidad del bien y del mal. Si nos introducimos en las sombras, estaremos ocultos. Si nos ven, deberemos volver a empezar. Una sumisión a su propio reglamento que se extiende a las herramientas a nuestra disposición: shurikens que acabarán con los guardias en lo alto de las atalayas, o una cerbatana de bambú que siempre apagará las antorchas.

Jugando al escondite

La gran virtud de Acquire reside en ser capaz de juntar todas estas reglas y crear un juego de acción con elementos de puzle. Se trata de ideas que, por sí solas, parecerían rígidas y mecánicas, pero que consiguen alcanzar las cotas más elevadas de diversión. ¿Quieres atravesar un pasillo pero, está demasiado iluminado y un enemigo podría verte? Bastará con deshacernos de la fuente de luz para poder ir a por él. ¿Jardines plagados de guardias? Bastará con usar la visión ninja para arrastrar a nuestra víctima al estanque, mientras sus compañeros buscan por otros sitios. Incluso, de vez en cuando, será necesario sacrificar al Gato Ninja. Las misiones son directas, avanzar desde un punto A hacia un punto B, pero la gracia estará en encontrar la ruta.

Curiosamente, los asesinatos de

"NO TAN INTENSO COMO SUGIEREN SUS GRÁFICOS, PERO AUN ASÍ MUY DIVERTIDO"

¿Y ese abanico? Como si el traje no estuviese ya bien ventilado...

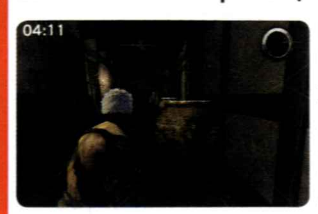


1 Antes de empezar el nivel, podremos seleccionar nuestros objetos en una pantalla de equipo (que deberemos crear nosotros mismos con lo que hayamos recogido en el nivel anterior. Para estar bien surtidos, toca jugar varias veces cada nivel. 2 La versión europea usa algo más el Wiimando en las ejecuciones. Tendremos mucho tiempo para realizarlas, así que no afectan a la experiencia.



MAGIA NINJA

No todo va a ser restregarse por los arbustos. *Tenchu* nos hace pensar, con excelentes resultados.



IA EN EL PASILLO

Rikimaru se encuentra en un pasillo bien iluminado, con un guardia de visión perfecta. ¿Se acabó? No necesariamente. Podremos saltar de urna en urna cuando no esté mirando. Cuando se acerque, le saltaremos encima.



ME ALEGRO DE VERTE

No parece posible acercarse a este señor feudal tan rodeado de guardias. Toca envenenarle la comida. Que el Gato Ninja siga a la sirviente hacia la fuente de comida y, una vez allí, que deje caer un poco de veneno en su arroz.



¡TRUENOS! ¡VIVA!

Un nivel transcurre durante una noche tormentosa. Hay muchas sombras; pero los rayos iluminan la zona, dejándonos al descubierto. Pocas cosas estresan tanto como ver a la Madre Naturaleza decidiendo nuestro destino.



Y eso que os dijimos que no jugáseis con fuego, que era malo...

por sí no son lo más llamativo, ya que son escenas bastante rápidas. Pero menudas escenas: guardias que se tambalean, cuellos desgarrados, extremidades que salen volando. La visión de Acquire, tan directa, es digna de elogio, pero quizá el juego también sea demasiado generoso (aunque debemos destacar en este punto el duro final; un escenario tan mortífero que hasta los enemigos mueren por error).

Un elemento importante, y que añade rejugabilidad, es el uso de las armas. Es posible llevar tres a la vez, y con cada una tendremos oportunidades diferentes en los niveles. Desde la exploración física (las garras nos permiten subir paredes, el Gato Ninja puede colarse en habitaciones secretas) hasta el uso de shurikens y bombas para acabar con alguien, estaremos constantemente percatándonos de ciertas zonas a las que no podemos acceder por haber elegido mal nuestras armas[1].

Incluso, a pesar de los objetos, el viaje es relativamente lineal.



¿Escondido bajo el suelo? Nunca juegues al escondite con Rikimaru.



Para triunfar, seguid las flechas azules; bueno, si sobrevivís a la fase de defensa.



En el colegio los chicos mayores nos hacían cosas así. Merecidamente, seguro.

Hay un camino óptimo para infiltrarnos, y Acquire quiere que lo encontremos. Desgraciadamente, el cambio de Rikimaru a Ayame a mitad de la partida nos obligará a volver a visitar muchos niveles ya conocidos, y aunque los enemigos se encuentran en posiciones diferentes, la mayoría de los trucos de Rikimaru siguen funcionando.

El modo historia dura unas 12 horas aproximadamente, pero no hubiese estado mal haber contado con algún escenario más. Tendremos 50 misiones secundarias para mejorar la oferta, pero a los desarrolladores les cuesta encontrar cosas que no hayamos visto ya en el modo historia.

Le reto a un duelo

De esas 12 horas, habrá un par en las que deberemos pelear con la espada. Los duelos se dividen en dos fases: un movimiento del Wiimando para defendernos, y luego golpear con él para atacar. ¿El problema? El sistema de bloqueo está fatal implementado, y es casi imposible protegerse de los ataques diagonales. ¿Qué pasa si el enemigo realiza un ataque en diagonal? Pues que estaremos muertos y a volver a empezar. Hubo un jefe final que nos mató 62 veces antes de que nos tocase la lotería; una mala idea para un título que se enorgullece de lograr grandes cosas.

Pero cuando recuperamos la infiltración, nos sumergimos en una atractiva pieza de acción. Resulta muy satisfactorio encontrar nuestro camino y acabar con 10 hombres sin que se enteren de nada. Tal vez no sea tan intenso como sugiere su apartado visual, pero *Tenchu* 4 sigue siendo una gran fuente de diversión.

MATTHEW



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	UBISOFT
ESTUDIO	ACQUIRE
PRECIO	59,95 €
LANZAMIENTO	5 DE MARZO

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Rikimaru y Ayame tienen una misión de rescate entre manos. Con muchos apuñalamientos sigilosos.

GRÁFICOS 7

La mezcla de oscuridades desluce un estilo visual, por lo demás, bastante atractivo.




SONIDO 8

Grandes melodías de sigilo, que mezclan instrumentos japoneses con ritmos de Bond.

JUGABILIDAD 8

Sigilo. Pulsar botón para matar. Sigilo. Pulsar botón para matar. Sencillo, pero bien disimulado.

INNOVACIÓN 6

Menejar el Wiimando sirve para lanzar shurikens y esquivar. No demasiado intrusivo[2].

NG EN RESUMEN

Si os dejáis llevar por el juego, os pasaréis semanas en busca de la "perfección". Para el resto de la gente, es un juego de acción muy cuidado y atípico en la Wii.







Perro come perro Cada animal tiene que comer algo o emitirá vibraciones negativas y bajará la felicidad. Las plantas necesitan poco. ¿Qué se siente al final de la cadena alimenticia?



No creemos que queráis ver un objetivo que consiste en esperar que crezcan esas plantas.



Hace falta mucho trabajo con la cámara para conseguir una visión tan fotogénica.

SIM ANIMALS

Si vais hasta el bosque hoy...



No sabemos si habrá una brutal pelea u otro tipo de reacción por parte de los osos.

Sabéis cuando estáis viendo un documental de fauna salvaje (sí, esos de La 2 que todo el mundo asegura ver) y aparece un cachorrillo encantador y cinco minutos más tarde los restos de ese mismo animalillo adornan los dientes de una hiena asquerosa? Bienvenidos a la naturaleza. Y también, bienvenidos a *Sim Animals*.

No os preocupéis. Los animales se reproducen para sustituir a los que fueron descuartizados durante la noche por los depredadores, y vuestro trabajo es promover el bienestar general de cada pequeña sección de un bosque asegurándoos de que cada bicho viviente está en total equilibrio y armonía con el resto de su entorno.

Aunque está bastante esterilizado y "Disneyficado", con nubes de polvo que ocultan las matanzas, hay un completo ecosistema trabajando[1] bajo la superficie de lo que, asumimos, era un juego completamente original y único, hasta que algún aguafiestas de una revista vecina de videojuegos lo tildó de sospechosamente similar a *Viva Piñata*.

Las plantas tienen sentimientos

Por otro lado, también tendréis que preocuparos por las plantas, que contribuirán a la energía positiva del área forestal. Podéis recoger y replantar árboles y arbustos, colocándolos en su tipo de suelo preferido. Si necesitáis más plantas, frotándolas con el cursor haréis que escupan semillas que podréis plantar por allí cerca, o bien meterlas en la mochila en busca de un nuevo lugar ideal.

Las plantas también son alimento para los animales que no necesitan hacer pedazos a otros. Una vez tengáis la confianza de un animal, tal y como tendréis que hacer para conseguir muchos de los objetivos, podréis alimentarlo con vuestra mano para evitar que se coman a los herbívoros que tanto os ha costado cuidar. Sin embargo, los curiosos visitantes de la zona no tienen tan buenos modales, así que se zamparán su alimento favorito en un abrir y cerrar de ojos.

Podéis ponerle nombre a cada animal, pero, como cualquier ganadero os diría, no es buena idea. Ver cómo vuestros animales favoritos se convierten en comida, sólo porque confiaron en vosotros tanto como para seguiros a un área más peligrosa, puede trastornaros. Las zonas más seguras se pueden convertir en peligrosas si aparecen depredadores más grandes en el bosque. Una vez desbloqueado un tipo de animal al que sólo le gusta el conejo, el paraíso que antes habíais creado para estos adorables animalitos se puede convertir en una despensa con patas. Pequeñas tumbas aparecerán a un lado de la pantalla, con una imagen de la última víctima. "Se han comido a Bolita". Los niños sensibles (y un par de colaboradores de NGamer) van a llorar, seguro.

Cuando hayáis creado algo de

A los osos les gustan las moras (las frutas, no las chicas)





Tened cuidado de no llevar a vuestros amigos directamente a la muerte.

1 Que es una posible explicación para los gráficos de baja resolución: se están calculando muchas cosas tras las imágenes. 2 Nuestra copia review no tiene opción de grabado automático. 3 Tal y como hicimos. De nuevo.

DISCOVERY CHANNEL

Como una borrosa lección de pájaros, abejas y nunchacos







¿QUÉ ES ESO?

Aunque no nos preocupan los malos gráficos, en una ocasión no éramos capaces de plantar una semilla y maldecíamos el sistema de control; luego descubrimos que estábamos intentando plantar un ratón dormido.

ARRIBA LAS MANOS

Podéis utilizar la mano para sujetar la tierra y arrastraros alrededor del globo cual Canal Meteorológico, pero es más rápido y fácil moverse con el modo tradicional, es decir, enchufando un nunchaco.

MAGIA ANIMAL

Antes de llevar un animal a otra área tendréis que haceros su amigo dándole comida.
Toma nota: si introduces un par de animales de la misma especie que se lleven bien, pronto tendréis bebés. Qué bonito.

"LAS TUMBAS APARECERÁN A UN LADO DE LA PANTALLA. LOS NIÑOS SENSIBLES VAN A LLORAR"



Mofetas: las armas químicas de la naturaleza. No salen mucho de sus madrigueras.



Los menús no siempre son fáciles de utilizar, y tarda mucho en cargar.



Cuando tengáis una zona soleada y llena de plantas, estará bonita.

ambiente positivo, mostrado por caritas sonrientes flotando encima de las plantas y animales satisfechos, podréis moveros a la siguiente zona del bosque, tras una larga pausa de carga. Algunas zonas tienen objetivos algo más complicados, como plantar un tipo específico de árbol para conservar agua o adquirir castores para construir una presa que detendrá la contaminación que llega con la corriente. Sin embargo, cada tarea solicitada consume más tiempo que esfuerzo, y aun así no lleva demasiado. Hay objetivos extra que os recompensarán con plantas especiales con otros efectos; pero, centrándonos en la "historia" principal del bosque, podemos alcanzar el final en una sentada de unas cuatro horas.

Después de esto aún hay un montón de cosas secundarias por hacer, como áreas para mejorar sobre las que pasaremos por encima, pero el poco amable menú del juego nos engañó para que apagáramos sin grabar la partida, así que perdimos todos nuestros progresos[2].

Sin embargo, lo haríamos de nuevo, porque es divertido. La interfaz podría mejorarse (al tocar las cosas para interactuar con ellas tarda mucho en reaccionar) y los gráficos son horripilantes, pero es un juego que está muy bien adaptado a la Wii y a su audiencia llena de nuevos jugadores. Lo más duro pasará en una tarde, y os quejaréis de su aspecto[3], pero la vida en el bosque continúa. Volveremos sobre *Viva Piñata* otro día.

KITTSY



Pinchad en la carita triste para ver qué animal o qué planta está descontenta.



No esperéis que esté más claro en vuestra televisión. En la nuestra no lo está.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	EA
ESTUDIO	EA
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	26 DE ENERO

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Cuidar un ecosistema forestal que está asolado por una misteriosa polución. Habrá sangre.

GRÁFICOS 5

Animaciones y texturas de baja calidad, modelos decentes de animales (cuando podéis verlos).





SONIDO 7

Temas agradables, así que no tendréis que bajar el volumen por los títulos repetitivos.

JUGABILIDAD 8

Lleno de buenas ideas. Nos gustaría ver una secuela tipo *MySims* de esto.

INNOVACIÓN 7

No hay nada como esto (en Wii), habrá más, pero a más largo plazo de lo que pensábamos.

NG EN RESUMEN

Un poco decepcionante en términos de presentación, pero recomendable para alguien que busque un juego diferente para hacer de dios.

78




En el nivel Aurora somos una bola de nieve. Como si pudieran lanzar fuegos artificiales.



Este es el primer nivel, Hong Kong. Es muy fácil de superar.



Los esqueletos marioneta nunca nos parecieron de fiar. Ahora sabemos por qué.

BIG BANG MINI

Tony Fawkes Pro Shooter

A todo el mundo le gustan los fuegos artificiales[1], y estamos seguros de que todo propietario de DS adorará este shooter pirotécnico. Es visualmente llamativo, original y extraño, y no nos cansaremos de recomendarlo, sobre todo teniendo en cuenta que se hizo con cuatro duros.

Por la descripción, el juego parece un poco complicado, pero tened paciencia. El modo principal tiene nueve niveles con temáticas diferentes, en los que hay que completar 10 escenarios en cada uno. Además, cada escenario tiene otro más de tipo bonus. Eso son más escenarios que en Brodway y el West End juntos.

Controlaréis una pequeña forma (cuyo aspecto variará en cada nivel) en la pantalla inferior, usando el lápiz táctil para moverla. Colocad el lápiz en cualquier otra parte de la pantalla inferior y dadle un toque hacia arriba y dispararéis fuegos artificiales hacia la pantalla superior, donde están los enemigos. Destruid un enemigo y dejará caer una estrella. Recoged la estrella moviendo vuestra forma hacia ella y empezaréis a rellenar un medidor. Una vez lleno, se completa el escenario. No era tan difícil, ¿verdad?

Miedo a la hoguera

Puede parecer fácil, pero tiene sus complicaciones. Los enemigos también os lanzarán proyectiles que tendréis que esquivar si no queréis volver a empezar el escenario. Además de esto, si vuestros fuegos artificiales fallan el objetivo, explotarán de todos modos y los restos caerán en la pantalla táctil, así que tendréis que esquivarlos. Y aunque el juego empieza siendo relativamente fácil, pronto se convierte en una locura de esquivar y disparar. En niveles posteriores, habrá complicaciones, como muros que se van cerrando sobre nosotros, o algunos malosos bien ocultos que sólo pueden ser destruidos con fuegos artificiales muy bien apuntados[2].

Este juego está muy cuidado en todos sus apartados. No hay sutilezas en la presentación, la curva de dificultad y el equilibrio están bien medidos, el uso del lápiz táctil es grandioso y está bien llevado a cabo, y tiene esa calidad del "uno más antes de dejarlo", sin castigaros demasiado al morir. El modo Versus para dos jugadores es el aspecto más decepcionante, pero es sólo una pequeña parte del total del juego. Un problema menor.

NICK

¿Piratas de hielo con pájaros por sombrero? ¡Sí!



El follaje a los lados es, en realidad, un muro dispuesto a aplastarnos. Eso no mola.



El nivel de Nueva York está poblado de aliens y enemigos de cómic. No nos preguntéis por qué.



1 Salvo a Ramón, al que le pegaron una noche de fuegos artificiales hace 20 años. 2 Al aumentar de nivel lograremos mejoras (como robar habilidades y armas a los enemigos).

EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	KOCH MEDIA
ESTUDIO	ARKEDO
PRECIO	19,95 €
LANZAMIENTO	13 FEBRERO

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Space Invaders **con un relleno de fuegos artificiales en este encantador shooter pirotécnico.**

GRÁFICOS 9

¡Glorioso! ¡Encantador! Cada nivel tiene una temática diferente y un estilo único.




SONIDO 8

Unas melodías especiales. El tema del menú, del estilo de OBK, es curiosamente pegadizo.

JUGABILIDAD 8

Buen equilibrio entre disparar con el lápiz táctil y esquivar misiles. Adictivo.

INNOVACIÓN 7

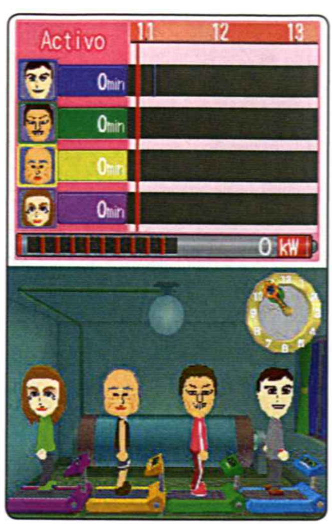
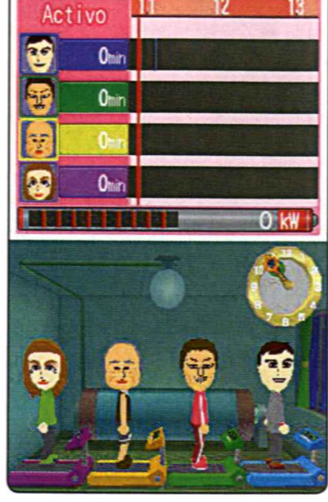
Desde *Fantavision* para PS2 no veíamos un juego tan bueno con fuegos artificiales.

NG EN RESUMEN

Esta pequeña joya fue realizada por tres tipos en un ático de París. Es básicamente un shooter, pero lleno de grandes ideas y mucho contenido. Très bon.

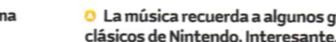
83





Junto con el juego se venden dos podómetros, y luego podrás comprar más de forma independiente. Si te aburres de andar, puedes ponérselo al perro y que corra él.



La música recuerda a algunos grandes clásicos de Nintendo. Interesante.

CAMINA CONMIGO

El título al que juegas cuando estás lejos de la consola

Camina Conmigo no viene solo, sino con dos podómetros coquetos y pequeñitos que medirán tus pasos durante el día para que, cuando llegues a casa, descargues los datos en la consola por Wi-Fi. Puedes compararlos con tus resultados de los días y años anteriores, y con los del resto de personas que estén jugando al mismo tiempo que tú en la consola.

Debes llevar ese aparatito encima todo el día, y es como llevar el alma de tu consola junto a tu corazón. Cuando vuelves a casa, vuelcas los datos y llega la parte más divertida: compararlos, analizarlos y hacer algo productivo con todo ese esfuerzo. Bueno, quizás no demasiado productivo, pero sí divertido. Puedes comprobar si has cumplido el reto diario que te planteas tú mismo, utilizar los pasos que has dado para revelar distintos lugares del mundo o descubrir si la energía que has empleado al andar serviría para encender la vitrocerámica.

Koala de tarde

Si no cumples tu objetivo tampoco pasa nada. Siempre "positifo", Nintendo hace que la consola te dé ánimos[1], que se unen a los consejillos sanos que te ofrece todos los días, del tipo "come con poco aceite" o "regálate un masaje". Pero luego tiene aspectos mucho más divertidos según tus biorritmos: puedes ser un lento koala de tarde o un ágil león matutino.

¿Quieres hacer camino al andar? Súbete el reto diario y llegarás lejos.

El problema es cuando todos esos mensajes se convierten en repetitivos, y escuchas por tercera vez: "Has empezado a andar a las 15:45, más tarde que ayer". Uno empieza a plantearse las razones freudianas de esa insistencia de la consola en compararte con el día anterior. Más divertidas son las comparaciones que puedes hacer con el resto de usuarios de la consola. Tienes tantas categorías para elegir (la caminata más larga, el récord de pasos en un día, los días medidos...), que malo sería que no ganases en un par de ellos.

Quizás lo mejor sea la premisa que subyace en todo el juego; lo importante no es hacernos andar y que estemos sanos como manzanas, sino lograr que algo tan aburrido y tan solitario como caminar se convierta en una actividad para compartir y divertida.



Puedes ver tus estadísticas por horas, por semanas, del derecho, del revés...



¿Sabes cuánto debes andar para encender una bombilla? Ahora sí.

1 Siempre puedes animarte sabiendo que la corredora mediofondista Marta Domínguez tampoco cumplió sus objetivos en la presentación del juego.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	20 DE FEBRERO

CARACTERÍSTICAS








VISTAZO GENERAL

Nintendo ha vuelto a hacerlo convirtiendo en apetecible una actividad bastante repelente para muchos.

GRÁFICOS 6

Se mantiene ese toque que Nintendo imprime a sus juegos Wii y DS, pero es algo más soso.






SONIDO 7

Discreto pero agradable. No se hace nada empalagoso y es música muy reconocible.

JUGABILIDAD 7

Nintendo nos conoce: en este caso potencia las ganas de competir que hay en todo jugón.

INNOVACIÓN 9

Originalidad es la palabra: se juega mejor cuanto más tiempo estás lejos de la consola...

EN RESUMEN

Andar ya no será aburrido, sino un reto. Recoge el guante que Nintendo te lanza para que te muevas... una vez más.




75





Buscar objetos en un dibujo fue un pasatiempo popular en el s. XIX



A veces no basta con tocar el objeto, tienes que hacer algo más con él.

MYSTERY CASE MILLIONHEIR

El Veo Veo a la enésima potencia

Algunos pasatiempos más típicos de papel tienen un buen encaje en DS, no tienes más que ver *Picross* para darte cuenta. A *Mystery Case Files: MillionHeir* le sucede lo mismo. Básicamente, utiliza el poder hipnótico de dibujos intrincados en los que está oculta gran cantidad de objetos que debes descubrir[1].

Es una premisa similar a la que utiliza *Profesor Layton y la Villa Misteriosa* para hacer que te enganches a rompecabezas clásicos.



Ya nunca superarás la obsesión por encontrar un objeto tras otro.

¿Guión, qué guión?

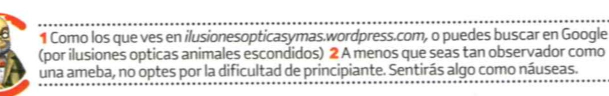
Aunque los dos tienen esa gran capacidad adictiva, entre ellos hay una diferencia notable: mientras que *Layton* tiene un guión que se crece según avanzas, en *Mystery Case* no llega ni a ser una burda excusa para unir los escenarios en los que debes encontrar todos los objetos. La historia no se sostiene y mejor hubiera sido limitarlo todo a retos cada vez superiores.

De la misma forma, no hay curva de dificultad real, ni siquiera hay dificultad[2], con unos límites de tiempo más que razonables y un número de pistas de sobra. El único peligro radica en el control. Puedes moverte arrastrando con el stylus, pero si pulsas cinco veces en objetos erróneos (y es fácil hacerlo al mover la pantalla), el tiempo correrá muy rápido. Es mejor utilizar el control de la cruceta o los botones. Todo ello no quita para que tú sigas avanzando por el juego y pese a que no haya un número excesivo de escenarios; es como si cada vez que tus ojos pasean sobre ellos fuesen distintos.

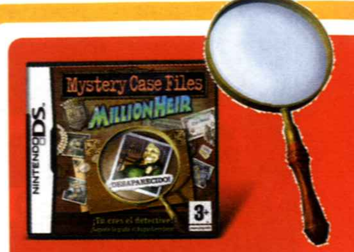
El multijugador es un apartado destacado, por lo que supone de reto encontrar una serie de objetos antes que tus contrincantes, aunque también podéis optar por jugar en equipo una pareja contra otra.

Te descubrirás jugando a *Millionheir* horas sin darte cuenta y recurrirás a él meses después de habértelo comprado.





1 Como los que ves en *ilusionesopticasymas.wordpress.com*, o puedes buscar en Google (por ilusiones opticas animales escondidos) 2 A menos que seas tan observador como una ameba, no optes por la dificultad de principiante. Sentirás algo como náuseas.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	BIG FISH GAMES
PRECIO	29,95 €
LANZAMIENTO	6 DE FEBRERO

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

No esperes una historia muy coherente, pero sí muy buenos ratos dejándote la vista en cada escenario.

GRÁFICOS 10

El diseño de arte es espectacular y muy interesante, en él reside la verdadera fuerza del juego.




SONIDO 7

Unos toques de suspense que pocas veces llegan a saturar y una melodía pegadiza.

JUGABILIDAD 7

Repetitiva, sí, pero adictiva hasta decir basta. Te hace sentir como uno de los arcade clásicos.

INNOVACIÓN 5

No descubre la rueda. Se trata de utilizar la táctil para uno de los pasatiempos de toda la vida.

NG EN RESUMEN

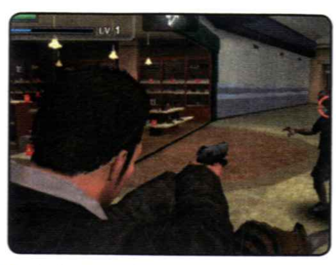
Un pasatiempo que gustará a los amantes de los rompecabezas y a aquellos que se podían pasar de pequeños más de 10 minutos







Improvisa Las armas de *Dead Rising* son de lo más original: Un bate de béisbol, un carrito de la compra, bancos, papeleras, pistolas, palos de golf... ¡Hasta una tabla de skate!



Ahhhh.. ¡Qué cómodo resulta apuntar con el control de *Resident Evil 4!*



¡Vaya con la crisis! Mirad cuántas personas hambrientas...



Todo el mundo compra en las rebajas. Frank West también.



Tu madre tenía razón: El Rock & Roll incita a la violencia.

DEAD RISING
TERROR EN EL HIPERMERCADO
28 meses después... ¡Los zombis llegan a Wii!

He aquí la pregunta del millón: ¿Es bueno el *Dead Rising* de Wii? Los que tengan una Xbox 360 te dirán que es como tener una novia que se está tirando a otro más feo que tú, algunos opinarán que es una bajada de pantalones de Capcom y una vil estrategia para sacarte los euros. Y otros celebrarán su llegada a Wii... Eso sí, los que se atrevan a comparar gráficamente las dos versiones merecen la muerte más lenta y dolorosa.

Re-Animator
Dead RIsing: Terror en el Hipermercado es un juego lineal –no abierto– en el que tenemos que ir resolviendo capítulos estructurados en misiones que, generalmente, consisten en rescatar personas o acabar con enemigos. Pero, a pesar de que esto puede entenderse como una pérdida de libertad o un recorte gráfico, lo cierto es que se consigue un juego más organizado, de menor dificultad y más enfocado a la acción. Si nos obligasen a compararlo con la versión de la consola de Microsoft, sencillamente diríamos que es distinto.

Braindead
Nuestro *Dead Rising* es un juego de acción en el que la exploración tiene poca o ninguna relevancia. Las mejores armas están disponibles casi desde el principio, y al acabar con los enemigos –al igual que en *Resident Evil*–, dejan caer dinero y munición. En general, es muy alocado, con extraños momentos en los que te atacan a la vez un loro, un caniche rosa zombi y un muerto viviente que se parece a Hitler pero que camina como Michael Jackson con tres copas. Esto ha encantado en la redacción de NGamer, pero lo que seguimos sin comprender es por qué se han dejado de lado acciones como saltar o sacar fotos (de hecho, Frank lleva su cámara colgada al cuello durante todo el juego...) que dejaban algunos de los momentos más divertidos de Xbox 360.

El control a lo *Resident Evil 4* funciona perfectamente y simplifica la acción de apuntar. De hecho, usamos más las armas de fuego. Sin embargo, hay acciones que se complican. ¿De verdad era necesario tener que dar a A + Z para hablar con alguien o abrir una puerta? Desde luego, tiene sus defectos y sus virtudes[1], pero nadie negará que es carismático y divertido como pocos.



1 Por ejemplo: Otis no llama a Frank West cada dos minutos. En la versión de Xbox 360 era tan sumamente pesado que apetecía meterle el walkie talkie por el **** y después llamar para decirle cuanto le odiábamos.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	KOCH MEDIA
ESTUDIO	CAPCOM
PRECIO	POR CONFIRMAR
LANZAMIENTO	27 DE FEBRERO

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL
Un juego de culto de la presente generación. Zombis y un hipermercado ¿Qué más queréis?

GRÁFICOS 7



Escenarios amplios y buenos modelados pero con demasiados *jaggies*. Animaciones pobres.




SONIDO 9
De lo mejor. Te sentirás como si estuvieses dentro de la película *El Amanecer de los Muertos.*

JUGABILIDAD 7
El control a lo *RE4* nos ha gustado, pero algunas acciones simples se complican.

INNOVACIÓN 8
Dead Rising: Terror... está más enfocado a la acción, con una estructura de misiones.

NG EN RESUMEN
Nos ha gustado lo alocado de su propuesta. Digan lo que digan, en Capcom se han dignado a hacer una versión distinta para Wii con sus propios defectos y virtudes.

79



2 vs 2
En muchas ocasiones participamos en combates de dos contra dos. En solitario podemos alternar a los luchadores a nuestro gusto.



Para realizar los especiales con éxito antes debemos completar un QTE.



Incluye soporte para 480p y también modo panorámico. ¡Hurra!



El elenco de personajes se ve aumentado hasta 35: No te quejarás.



Estos cosplayers.... Siempre haciendo cosas frikis.



NARUTO
CLASH OF NINJA REVOLUTION 2

Crisis ninja en la Villa Oculta de la Hoja

Segunda entrega en nuestro país[1] de la serie que hereda y versiona la mecánica de los juegos aparecidos previamente en Gamecube. En esta ocasión, la historia nos muestra como unos ninjas rebeldes y anónimos están causando estragos en la Villa Oculta de la Hoja, con una misteriosa técnica capaz de controlar la mente de las personas. El ingenuo y noble Naruto, acompañado de su maestro, tiene que vérselas con sus propios amigos para salvarlos de la violenta hipnosis en la que se encuentran sumidos. Pero esto es sólo el principio porque pronto nos rondan preguntas, como "¿Quién está controlando a los ninjas?" o "¿Quién intenta destruir la Villa?" que serán resueltas según vayamos ganando combates. Lo realmente interesante de Naruto: Clash of Ninja Revolution 2 es el modo Historia, con peleas en las que tendremos que luchar con personajes predeterminados sacados de la serie. En ocasiones lo hacemos contra un único enemigo y otras veces serán varios (hasta 10), aunque siempre de dos en dos.

Desafíos ninja

El juego se estructura en misiones o tareas que son, en esencia, peleas con historia. Secuencias de diálogos antes del combate y un texto que indica qué debemos hacer: "Salva a tu amigo", "No le dejes escapar", "Acaba con todos los enemigos", etc. No podemos movernos por ningún mapa ni nada por el estilo, sólo pelear, pero lo cierto es que estos mensajes le dan intensidad y variedad a los combates ya que, como comentábamos, nos enfrentaremos a varios enemigos a la vez, bien en solitario o con el apoyo de uno de nuestros aliados.

El resultado es un combate fresco, ágil y arcade, con un control sencillo al que no tardaremos en cogerle el gusto. Por otro lado, los personajes están mucho más equilibrados que los de la primera entrega y también se han incluido nuevos fichajes como son Kiba, Choji o Los 4 del Sonido. Gráficamente no está nada mal, cuenta con varias mejoras visuales -como el modo panorámico- aunque los escenarios pecan de sosos, al igual que las secuencias contadas mediante el uso de imágenes fijas con leves animaciones. Lo mejor de todo es, sin duda, la variedad de modos: se puede jugar la historia principal en cooperativo, peleas multijugador de hasta cuatro jugadores, modo "Survival", minijuegos, etc. En definitiva, se trata de un título muy completo que los fans de la serie y del manga sabrán disfrutar.

MARIO



1 La saga se inició en Gamecube y se han ido versionando -con grandes retrasos- para Wii, debido al éxito del personaje en todo el mundo. *Naruto Clash of the Ninja Revolution 2* se corresponde con *Ninja Taisen 4*, aparecido en Japón hace ya bastante tiempo.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	TOMY
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	13 DE FEBRERO

CARACTERÍSTICAS



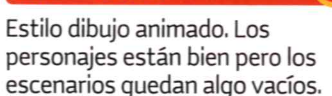



VISTAZO GENERAL

Vuelve Naruto con la segunda entrega de la saga de combates dos a dos: peleas variadas con historia.

GRÁFICOS 7

Estilo dibujo animado. Los personajes están bien pero los escenarios quedan algo vacíos.





SONIDO 7

Melodías que no pretenden otra cosa que acompañar la acción. Simples pero eficaces.

JUGABILIDAD 8

El control es muy sencillo aunque muchos de los movimientos están sacados del primero.

INNOVACIÓN 7

La integración de la historia nos ha gustado mucho. Una pena que no incluya modo online.

NG EN RESUMEN

Un título que se defiende por sí solo. Ofrece buenos momentos de acción y grandes combates multijugador. Mejora la anterior entrega de la serie.

75





Las piezas de la nave son entregadas a domicilio con total discreción.



Sólo podemos llevar 100 pikmins a la vez, pero nos gustaría llevar miles.



PIKMIN NEW PLAY CONTROL

Miyamoto recicla, ¿y tú?

No queremos saber qué será lo que cultiva Miyamoto en el jardín de su casa, pero estamos bastante seguros de que tiene plantas algo más exóticas que un par de inocentes bonsáis; este juego, las setas de Mario Bros y su eterna sonrisilla le delatan vilmente. En cualquier caso, lo cierto es que la idea para *Pikmin* se le ocurrió cuando paseaba por el jardín que rodea su casa -extraña imagen la de Miyamoto agachado, flipando con una simple margarita-, idea que más tarde se materializaría en un juego para GameCube absolutamente genial.

Ahora *Pikmin* se reedita en Wii con un control adaptado y diversas mejoras, tanto visuales como jugables, que lo convierten en una oportunidad estupenda para todos aquellos que no lo pudieron disfrutar en su día.

Yo y el mundo

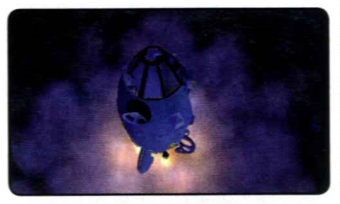
Como sabéis, la historia de Olimar es traumática: un aparatoso accidente interrumpe su travesía espacial a bordo del *Dolphin,* que se hace pedazos y se estrella en un extraño planeta. Allí conoce a unos seres de colores que él mismo nombra como "pikmin" y bla, bla, bla... El caso es que Olimar tendrá 30 días –cada uno de 15 minutos aproximadamente– para reparar la nave, ya que sus reservas de oxígeno son limitadas.

Aclaremos dudas desde el principio: Si ya te habías hecho con *Pikmin* cuando fue lanzado para GameCube y no eres uno de esos coleccionistas locos capaces de castrar a todo el que respire cerca de sus videojuegos precintados, entonces no necesitas la versión Wii. Las novedades técnicas no van más allá de la posibilidad de jugar en formato panorámico y, por desgracia, aunque nos duela reconocerlo, en lo más hondo de nuestros corazones nintenderos, se ha quedado algo desfasado.

El nuevo control mejora el original, ya que potencia la rapidez al utilizar el Wiimando para dirigir a los pikmin (apuntando directamente sobre la pantalla). La experiencia es más fluida y se ha añadido la posibilidad de cambiar rápidamente un pikmin por otro pulsando el botón B, detalle jugable que no tenía el original y que está sacado de la segunda entrega de la saga. Habrá gente que lo descubrirá por primera vez, a otros les parecerá otro timo made in Nintendo, los nostálgicos verán una oportunidad para volver a jugarlo y el resto... Mejor aléjate de los coleccionistas locos.



Si presionas A+B+Z y haces un mortal, desbloquearás el traje de William Wallace.



La nave "Dolphin" es una referencia al nombre en clave de la GameCube.



Hay que ver el nivel de detalle que tiene Google Earth hoy día...



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO
PRECIO	29,95 €
LANZAMIENTO	6 DE FEBRERO

CARACTERÍSTICAS





VISTAZO GENERAL

Otra genialidad de Miyamoto recuperada de los caros submundos de Ebay. Es tu momento: disfrútalo.

GRÁFICOS 7



Es clavado al de GameCube, así que no esperes nada más que un estupendo formato 16:9.





SONIDO 9

Bestial... La siesta ha sido bestial. No, en serio, la música se funde perfectamente con la acción.

JUGABILIDAD 8

Mejora el original, pero es el menos atrayente de los títulos New Play Control.

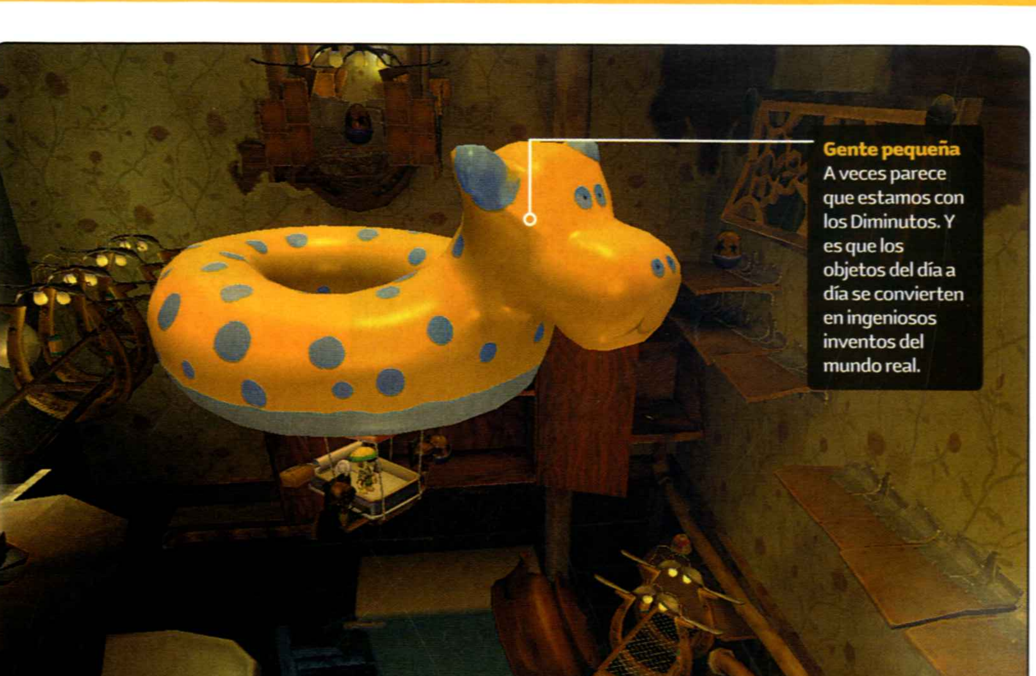
INNOVACIÓN 6

Nada nuevo desde GameCube, a excepción del control... ¡Queremos más extras!

EN RESUMEN

¿Estás esperando *Pikmin 3?* Pues *Pikmin NPC* te puede servir para ir abriendo boca hasta que llegue ese mágico día de ilusión, bichejos de colores y música preescolar...

80



Gente pequeña A veces parece que estamos con los Diminutos. Y es que los objetos del día a día se convierten en ingeniosos inventos del mundo real.

MUSHROOM MEN
THE SPORE WARS

¿Un juego digno de la "Liga de Champiñones"?

Ante todo, que no os engañe el título: el mundo subterráneo de *Mushroom Men* es la antítesis de nuestro conocido Reino Champiñón. El argumento se convierte en una excusa perfecta para ofrecernos una exploración y unas plataformas bastante atípicas: un meteorito cae sobre la Tierra, bañando el planeta de un polvo que dota de vida a los hongos[1].

Pax vobiscum

Nuestro protagonista será Pax. Por culpa de su diminuto tamaño, los entornos humanos se convierten en auténticos campos de batalla, en los que se encontrará con enemigos tan dispares como conejos psicóticos.

Pero serán los detalles macabros los que consiguen que *Spore Wars* destaque en el género: si tocamos con un palito los cadáveres de otros animales, recuperaremos vida; y cuando nos hieren, iremos perdiendo nuestra cabeza de champiñón, dejando al descubierto nuestro rosado cerebro. No cabe duda de que se ha mimado mucho el apartado visual del juego, pero, desgraciadamente, no se ha cuidado tanto el diseño de niveles.

Como juego de plataformas 3D, *Mushroom Men* no consigue mantener el interés del usuario; cuenta con algunos momentos memorables pero, en general, a los niveles les falta algo de carisma e intensidad. Una pena, porque el juego tiene mucho potencial, con un sistema de control bastante bien implementado para utilizar diversos objetos y habilidades del personaje.

En general, se trata de un título muy superficial y demasiado corto[2], que no supone un reto real para los que esperen algo al nivel de *Galaxy*. Tiene elementos interesantes, por lo que una secuela, con un mejor diseño de niveles, se convertiría en un título casi obligatorio.

Parece un tipo bastante champechano. Sí... teníamos que decirlo

1 Bueno, de otro tipo de vida, dado que un hongo de por sí tiene vida... Sólo que es una vida muy relajada y estática, vaya. 2 Tan sólo hacen falta seis horas para llegar al final de la aventura. Una pena.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	KOCH MEDIA
ESTUDIO	RED FLY
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	2009

CARACTERÍSTICAS








VISTAZO GENERAL

Un meteorito dota de cerebro a los champiñones. Ayuda a uno de estos hongos a descubrir sus habilidades.

GRÁFICOS 8



Tiene un buen aspecto, al estilo *Pesadilla Antes de Navidad*. Oscuro, macabro y divertido.




SONIDO 8

El mundo del juego hierve con ritmos extraños. Cuenta con muchos rasgueos de guitarra.

JUGABILIDAD 7

No mantiene el nivel gráfico y sonoro, pero es un plataformas sólido, aunque típico.

INNOVACIÓN 7

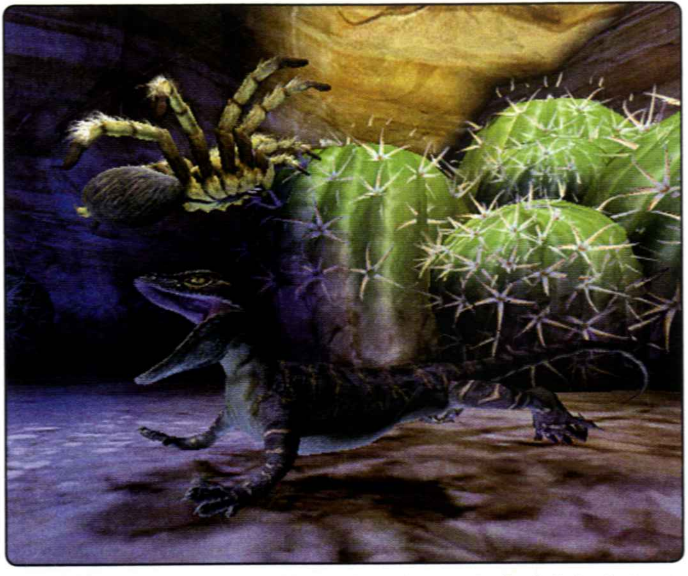
Un interior clásico y anticuado, con un buen apartado visual. Una propuesta interesante.

NG EN RESUMEN

Spore Wars **está lejos de ser el título que nos esperábamos, pero tiene potencial para convertirse en una buena franquicia si mejoran el diseño de niveles.**

73


No es un paseo. Jugamos en el nivel medio y nos morimos bastantes veces.


La lista de movimientos es enorme. Cada criatura los va aprendiendo de los rivales que encuentra en su camino.


Cada "fatality" del escorpión depende del contrincante. Ya verás el de la rata...

DEADLY CREATURES

¡Cuidado! Este juego pica mucho

La megaencuesta de NGamer realizada entre tres o cuatro personas para esta review corrobora que, a no ser que su repulsión hacia arácnidos y bichos varios roce la fobia insoportable, *Deadly Creatures* fascina a la mayoría.

Son muchas las cualidades a destacar en este todo que encaja tan naturalmente, pero, sin duda, son las sensaciones morbosas las protagonistas del proceso de juego. En una curva creciente, esas cosas que ponen la piel de gallina del mundo de los insectos se van sucediendo en pantalla con mayor crudeza según se avanza. Al principio recorren el cuerpo los escalofríos por ver a la tarántula, que no deja de mover una pata aunque la pares. Unas horas después ya habrás clavado el aguijón del escorpión en la boca de un reptil, arrancado las alas de una abeja asesina, devorado alguna presa o correteado por (iiirgh...) una bota (pie incluido), o un lavabo. La violencia animal se remarca con cada nuevo "combo" o habilidad, y la llegada progresiva al mundo humano es una terapia de introducción para aprender a disfrutar de tus bichos y sentirte integrado y poderoso en su viscoso mundo. Como preparándote para el intenso y demoledor final.

A ocho manos

Quizás, jugar la historia completa no suponga una cantidad de horas excesiva, pero no es de esos títulos que dejen con sensación de *coitus interruptus*: las ideas de juego y control se usan donde y cuanto deben usarse, los combates dan de sí sin repetirse en exceso y los niveles acogen caminos de toda índole. Se podría haber añadido contenido, o evolucionado algunas mecánicas, pero no sabemos si habría supuesto un relleno evidente.

Además, hemos disfrutado de la implementación del control, destacando especialmente los lógicos QTEs o el uso del puntero, que dio lugar a secciones de plataformas con la tela de araña que dejan mal a muchos *Spiderman*. Escarbar, sesgar o lanzar un picotazo letal funciona sin ridículo.

Si no fuera de Wii, no tendría la mitad de gracia por ese control pero, como colofón, la producción de *Deadly Creatures* toca un nivel poco común en el catálogo. A los apartados sonoro o gráfico se une un dibujo intricado y tortuoso de niveles, que sabe ser desértico u orgánico, capaz de hacer perder el norte en situaciones que pueden recordar a *Mario Galaxy*, por aquello de corretear por paredes y techos.

Hay que reconocer el gran esfuerzo tras este proyecto tradicional y a la vez rompedor en Wii. Es justo y necesario.

DAVID


Identificarse con las criaturas, pese a su diseño realista, es uno de los retos del juego. Los humanos son malos, los animales deben sobrevivir. Se ve todo desde otro ángulo. Genial.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	THQ
ESTUDIO	RAINBOW
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	13 FEBRERO

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

El primer documental de supervivencia en el que eres la morbosa bestia: tarántula o escorpión.

GRÁFICOS 9

Una de las pocas veces que te da asco el contenido y no el continente. Sorprendentes.




SONIDO 9

Excelente. Chillidos estridentes, intenso ambiente acorde y notable doblaje al castellano.

JUGABILIDAD 7

Pausada y clásica. Los personajes la varían correctamente. Dificultad bien ajustada.

INNOVACIÓN 8



Inteligente y diferenciador uso de los mandos. Nuevas experiencias en sus recorridos.

NG EN RESUMEN

El equilibrio entre diseño, jugabilidad, producción y adaptación a Wii oculta la inherente aventura de combates al uso. Gran obra seria para jugadores serios.



US IMPORT ★★★★★★★



1000 A.C. De vuelta a tu época, todo sigue bien. Pero saber lo que va a ocurrir empaña tu alegría. Sólo reescribiendo el pasado puedes ponerlo todo en su sitio.



La entrada, al pésimo modo de batalla multijugador a lo *Pokémon*. ¡Ni se te ocurra!



Una batalla temprana. La cabeza cura al resto del cuerpo, así que ¡córtala de raíz!



He aquí la puerta temporal hacia la prehistoria que hay en White Hart Lane.

CHRONO TRIGGER

Ya ha llegado la hora

Ya no hacen RPGs como los de antes. Y habrá momentos en que los usuarios que echen un tiento a *Chrono Trigger* por primera vez agradecerán que sea así, porque al juego se le han echado sus 15 años encima. El errático diseño de sus niveles es típico de la cultura "del truco" de mediados de los 90. En algunos momentos tienes que pasar a través de paredes sólidas, y cierta habitación llena de transportadores te dará tantos problemas que querrás poner el cartucho entre dos lonchas de pan Bimbo y comértelo crudo.

Tampoco ayuda que, en este remake, a Square Enix (que retocó con tan buen tino *Final Fantasy III* y similares) le haya entrado la vagancia. Y es que es una conversión mediocre, con menús feos, un control con el puntero casi inutilizable (si bien es opcional) y mazmorras adicionales incorporadas de forma totalmente desabrida. Pero, aunque necesitarás gafas para leer sus diminutos textos, los cristales no tienen que ser color de rosa, ya que, con todos sus defectos, este sigue siendo uno de los mejores RPGs jamás desarrollados.

Salto en el tiempo

Chrono Trigger tiene lugar en un mundo algo pequeño, pero al explorar las posibilidades de los viajes en el tiempo te ofrece un viaje mucho más largo, más amplio y más rico que cualquier otro.

A medida que avanza la historia, nuestros héroes, liderados por la melena puntiaguda de Chrono[1], descubren unos portales que les permiten viajar libremente de una época a otra, de forma que los eventos del pasado afectan al futuro. ¿Que alguien no quiere darte un valioso artefacto? Retrocede unos cientos de años y enseña a sus ancestros lo bueno que es compartir, lo que empapará sus genes antes de que puedas viajar de vuelta. Hay otros ejemplos similares, algunos de los cuales afectan directamente a tus compañeros, aunque preferimos no revelar nada de la emotiva y modesta historia de *Chrono Trigger*.

Pero, además, te ofrece uno de los mejores sistemas de batalla a base de menús jamás vistos en esta clase de juegos. Resulta tan flexible que permite la desaparición de regresiones típicas del género, como las batallas aleatorias y, por asociación, los cabreos, ya que te presenta jefes finales que no se derrotan a base de leña, sino de inteligencia. Incluso si sueles odiar los RPG, de este estilo, *Chrono Trigger* te encantará: así de bueno y de adictivo es.





1 O "Crono", como figura en el juego. Suponemos que la "H" desapareció en el original de SNES por limitaciones de memoria. Aun así, puedes llamar al personaje como quieras.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	KOCH MEDIA
ESTUDIO	TOSE
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

El aclamado RPG de Square sobre viajes en el tiempo llega por fin a Europa con un aspecto mejor de lo esperado.

GRÁFICOS 5

Básicos, aunque encantadores. Con secuencias anime salidas de la conversión a PlayStation.




SONIDO 9

Preciosas composiciones reunidas por algunos de los mayores talentos de Square.

JUGABILIDAD 9

Evita los mayores defectos del género sin problemas, sin por eso alejar a los fans.

INNOVACIÓN 8

Ideas fantásticas. Nuestra favorita es el culto antihumano, lleno de ancestros de los malos.

NG EN RESUMEN

No tan perfecto como recuerdan los mayores, pero sus defectos de diseño son minucias frente a su tremenda brillantez. Por este clásico no pasa el tiempo.

87



Caballeros nocturnos Pocos luchadores tienen golpes tan fuertes como para hacer caer a los rivales. Este es uno de los pocos...

CASTLEVANIA JUDGMENT

¿Un juego de lucha 3D de *Castlevania?* Qué miedo...

Posiblemente, uno de los mayores problemas de este *Castlevania: Judgment* es su manía de hacernos jugar, una y otra vez, contra el mismo plantel limitado de luchadores[1]. Primero, para desbloquear personajes en el modo Historia. Y luego, el otro modo Historia, para conseguir todos los extras. Hay que visitar el resto de modos para ir desbloqueando, ya que no hay casi nada desde el inicio.

Cierto es que eso no tendría por qué ser malo, pero es que jugar a *Castlevania: Judgment* está cerca de ser considerado como una verdadera tortura china, con un equilibrio entre personajes que deja mucho que desear.



El nuevo Drácula versión 2009. Igual, pero en dorado

Hiperactivo

Los combates se reducen a descubrir qué ataque es el mejor en cada combate y usarlo constantemente, hasta que llegue el momento de desatar el ataque final definitivo, que será esencial para poder acabar con la vida de nuestro rival.

Tenemos tres controles diferentes: el Wiimando es espantoso, y los mandos clásico o de GameCube tienen una disposición de botones bastante ilógica. Por si todo esto fuese poco, el modo online es una fuente inagotable de lag y sufrimiento, con congelaciones de hasta diez segundos.



¿Un ataque de trueno? Te va a doler.

Sólo se salva de la quema la banda sonora, y hasta cierto punto, ya que se trata meramente de remixes de los temas clásicos.

Castlevania: Judgment no es, en ningún momento, un juego divertido. Alcanza cotas de calidad ínfimas, y no tiene perdón que una saga así se conforme con tan poco.







EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	KONAMI
ESTUDIO	KONAMI
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	MARZO 2009

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Trece de los personajes más famosos de *Castlevania* y uno nuevo en el juego de lucha 3D más caótico posible.

GRÁFICOS 2

Los personajes son decentes, pero las animaciones y los escenarios, espantosos.




SONIDO 6

La música no está mal, con remixes de los temas clásicos. El doblaje, demasiado patético.

JUGABILIDAD 2

Un mal control, fatal equilibrado, con un juego online lleno de ralentizaciones y lag.

INNOVACIÓN 1

Parece un mal clon de *Tekken*, digno del año 1996. La cámara no hay por dónde cogerla.

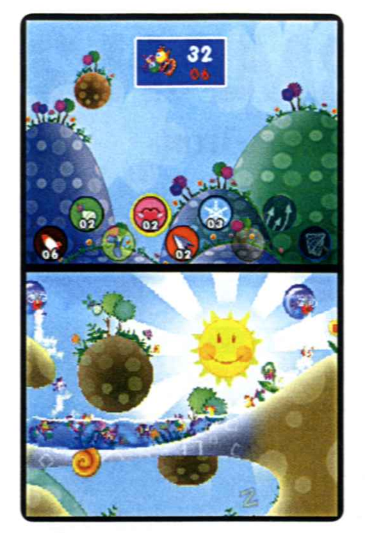
NG EN RESUMEN

No hay ningún buen motivo para jugar a *Castlevania: Judgment*, salvo por algún tipo de curiosidad morbosa. No defraudará a los amantes de los juegos malos.

28



1 Los mismos trece personajes, una y otra vez. Entre que desbloqueas y no desbloqueas cosas, los veremos como 50 veces a cada uno.



Abajo jugamos y arriba controlamos. ¿Acaso no es lógico?

El estilo visual puede recordar algo a los *Yoshi's Story*.







Esos caracoles amarillos son grifos que podremos abrir y cerrar a nuestro antojo.





Cada escenario es diferente al resto y propone nuevos retos.

Primavera, verano, otoño, invierno, cielo e infierno: cinco ambientes diferentes.

Es casi como tirar de la cadena. ¡Flosssssh!



AQUAPANIC
¡SÁLVALOS A TODOS!

A los pezqueñines también

Viene en un cartucho pequeño, pero es un juego bien grande. El afán de proteger seres indefensos ha estado siempre muy arraigado en los videojuegos: princesas, lemmings, princesas... ¡Es el turno de los pececillos!

Hay que salvar a la población de peces del terrible tornado que ha azotado el mundo. Por ahora, hemos conseguido hacerlo en unas peceras especiales, pero hay que devolverlos a su hábitat natural. Lamentablemente, estos peces son los seres más sosos del mundo[1] y no moverán una sola aleta para ayudarnos. Se dejarán llevar por la corriente, ya les lleve sanos y salvos al mar o a las fauces de una piraña hambrienta.

Al principio de cada escenario tendremos todo el tiempo del mundo para explorarlo, y cuando digamos que estamos listos, comenzará la cuenta atrás. Será cuestión de tiempo que se rompa la pecera y salgan cientos de pececillos nadando de ella. Estudiaremos los recovecos del mapeado (ideales para crear cuencas de agua), el mejor lugar donde colocar las diversas herramientas de las que dispondremos (desde bombas hasta ventiladores), dónde podríamos encontrar enemigos para evitarlos... Nuestro objetivo es crear un camino seguro para salvar a un mínimo de pececillos, aunque cada muerte será como una espinita clavada.

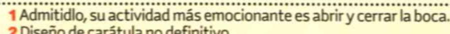
Pescar sin caña

A no ser que consideréis el stylus como una caña pequeñita, claro está. Decidiremos sobre qué puntos actuar moviendo el puntero por la pantalla táctil, mientras que la superior nos indicará en todo momento cuántos objetos nos quedan en ese escenario, cuántos peces hemos conseguido salvar y el número de los que han muerto.

Para completar la jugada, en cada escenario hay escondidas unas cuantas monedas. Nos servirán para comprar objetos extra cuando juguemos en el modo libre (escogiendo en esta ocasión nosotros mismos el escenario) y que, a su vez, nos permitirá más flexibilidad a la hora de solucionar los puzles y conseguir las monedas que resultan más difíciles.

Aquapanic es ideal para devanarse los sesos un rato en la consulta del dentista, en el metro por las mañanas o, sencillamente, para disfrutar de un buen juego a cualquier hora del día.





1 Admitidlo, su actividad más emocionante es abrir y cerrar la boca.
2 Diseño de carátula no definitivo.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	505 GAMES
ESTUDIO	EKO
PRECIO	29,99€
LANZAMIENTO	19 DE FEBRERO

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

80 ingeniosos puzles, 15 herramientas... Todo para salvar a unos pececillos con alma de lemming.

GRÁFICOS 6

Colores vivos en tonos pastel y pocas animaciones. A veces se confunden algunos elementos.





SONIDO 4

Sinceramente, este juego no es para ser oído. Algún efecto graciosete, pero acabas harto.

JUGABILIDAD 8

Manejo muy sencillo pero de dificultad creciente. Los últimos puzles son todo un desafío.

INNOVACIÓN 6

Innovar, no innova descaradamente en el género, pero lo que hace lo hace bien.

NG EN RESUMEN

***Aquapanic* es de estos juegos que piden mucho y, a la vez, uno está encantado de darlo todo. Te despertarás en medio de la noche con la solución a un puzle.**









Configura tu control al gusto. ¿Me oyes, *The Conduit*? ¡Primer!

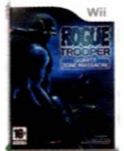


Escucha a tus pitufos doblados al castellano. ¿Me oyes, *House of the Dead*?

ROGUE TROOPER

QUARTZ ZONE MASSACRE

También conocido como Gears of Quartz



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	DIGITAL BROS
ESTUDIO	REEF ENTERTAINMENT
PRECIO	44,99 €
LANZAMIENTO	19 DE FEBRERO

Lo bueno de *Rogue Trooper* es que es un tipo sin complejos. Hay otros shooters en Wii que intentan parecer novedad, pero que ocultan un trabajo de hace años. O los que se venden como completamente creados para ella. Este juego es, en cambio, una adaptación de un buen juego en tercera persona salido en 2006, y no tiene más pretensiones. En su misión, cumple sin problemas.

I'm blue, bidabadi...

Cierto es que la historia y el diseño artístico podrían servir para cualquier peli futurista de Van Damme, con esos tipos azules y el tema de los biochips que guardan a los caídos como en un pen drive, para usarlos luego de arma (en serio[1]). Y cierto es que las misiones "acércate al punto de encuentro" y "acércate al *otro* punto de encuentro" pueden resultar demasiado repetitivas, pero el control con Wiimando está realmente pulido, y pasar unas horas con *Rogue Trooper* apoyando la espalda contra las trincheras, lanzando granadas como si bostezáramos o apuntando a cada cabeza enemiga con el francotirador es divertido y sugiere lo que podría dar de sí un sistema de control más dedicado a estos juegos de acción alejados de *Resident Evil 4*. Además, retoma un clásico olvidado: los tiros a pantalla partida, en cooperativo.

DAVID

Tómatelo como experimento y verás sus sinceras bondades.



"Gracias por rescatarme, con este sistema no podemos morir". ¡Juas!

VEREDICTO

GRÁFICOS	6
SONIDO	6
JUGABILIDAD	7
INNOVACIÓN	5

EN RESUMEN

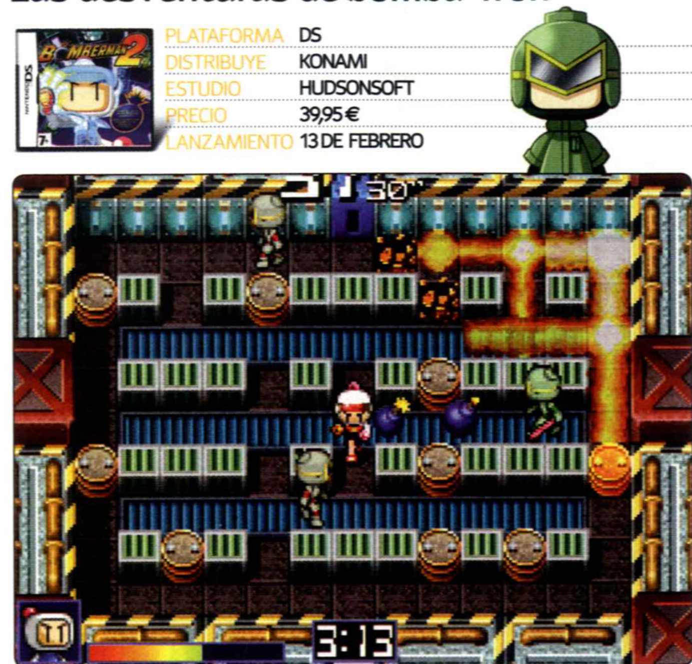
Échale unas partidas, aunque solo sea por soñar con una evolución más potente o por probar su modo co-op.

67

BOMBERMAN 2

Las desventuras de bomba-Tron

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	KONAMI
ESTUDIO	HUDSONSOFT
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	13 DE FEBRERO



Estos centinelas se quedan fritos tras un rato. Castiga su ineptitud explotándolos.

Aparte de sus sospechosamente desproporcionadas piernas, la cirugía reciente de Bomberman no ha ido nada mal. En lugar de un... lo que fuera antes, ahora es un programa antivirus que lucha en un ingenuo escenario por el futuro de la humanidad. Puede que la historia no tenga ni pies ni cabeza, pero detrás se esconde el clásico *Bomberman*.

El modo a un jugador se ha desarrollado: aún debes volar enemigos, pero ahora se te recompensará con puntos de experiencia. También puedes equiparte con todo tipo de items que encontrarás en la infinita serie de bloques rompibles. Así se cambia tu defensa, velocidad y similares.



Si pretendes parecer futurista... con eso parece que vas a bucear.

Ponte la bomber

A los puristas puede no encandilarles el nuevo look a lo Tron, pero queda bien. Después de demasiados fracasos tediosos, nos alegramos de que se vuelva a la sencillez: elige una fase, pásatela, continúa. Las últimas pantallas, con enemigos más listos y límite de tiempo, son frenéticas.

Puedes jugar con ocho colegas usando sólo una tarjeta, o con cuatro desconocidos vía Wi-Fi. El multijugador casi no cambia de versiones previas: ya sabes, fantástica diversión táctica.



TOM

VEREDICTO

GRÁFICOS	7
SONIDO	8
JUGABILIDAD	7
INNOVACIÓN	6

EN RESUMEN

No pospongas la compra hasta otro intento de reinvención: este no ha olvidado de qué va la serie *Bomberman*. Funcionará.



85

[1] Es una locura. Matan a uno, te acercas corriendo y coges el chip. Ahora es tu ametralladora. O tu mochila. O tus calzones (iargh!).

SUSCRÍBETE AHORA A





CON UNA GRAN OFERTA

*** Cada número te costará sólo 2.20€ en lugar de 2.90€**

- * Paga cada tres meses 6.60€ (2.20€ por ejemplar)
- * Estarás a cubierto de cualquier subida de precio
- * Recibirás la revista en tu domicilio que podrás cambiar con un simple aviso
- * Igualmente podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees comunicándolo por teléfono, carta o e-mail.
- * Te reenviamos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)



SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A NGAMER

Pagando cada tres meses 6.60 € (2.20 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decidas suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Nº: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia: País:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: Entidad: Oficina:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 6,60 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A NGAMER

FECHA FIRMA DEL TITULAR

NG-01017

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de protección de datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

CÓMO SUSCRIBIRTE

- * Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55
- * Por e-mail: suscripciones@globuscom.es
- * Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumplimentado con tus datos, y envíalo al número de fax 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–1º. 28010 Madrid.

PIT CREW PANIC!

Féminas currantes

PLATAFORMA WiiWARE ESTUDIO HUDSONSOFT PRECIO 500 LANZ. YA DISPONIBLE



¿Una tarta bajo el capó? ¿Y por qué no?

Un puñado de ingenieros[1] poco vestidos reparan un váter sucio. Tú les das órdenes al respecto, sobre qué deben reparar, mientras les ves soldando. No, no es uno de tus sueños más surrealistas, sino *Pit Crew Panic!*, un maratón *arcade* de reparaciones ambientado en el *pit stop* de un circuito de carreras.

Así funciona: aparece un objeto en la pantalla y tienes que repararlo, usando el Wiimando para agarrar a las chicas que te rodean y soltarlas en la sección que necesita arreglos. Las secciones siguen unos códigos de colores: las rojas necesitan más trabajo, así que puedes necesitar dos o más féminas. Hay que reparar el "whatsit" (así llama el juego a los objetos) lo más rápido posible, antes de empujarlo fuera de la pantalla y esperar al siguiente. Y sigue así hasta quedarte sin tiempo o hasta haber reparado lo suficiente, según el modo.

¡No te estreses!

La idea es original, pero tampoco brillante. El juego en sí resulta divertido –sobre todo cuando tienes que reparar los "whatsits" más grandes–, pero seleccionar cada minúscula sección puede resultar frustrante. Además de cosas extrañas, tendrás que reparar coches, motos, aviones...

Puedes jugar con hasta cuatro compañeros, pero acabaréis pisándoos unos a otros. Claro que, si eso te gusta, hay un modo Anormal en el que competir para ver quién repara más.



Vale, es un trabajo sucio, pero alguien tiene que hacerlo.



TOM

Pit Crew Panic! quizá sea superficial, pero también es imaginativo... y barato. Aunque parezca un juego programado en Flash.

Wii Ware



NG VEREDICTO

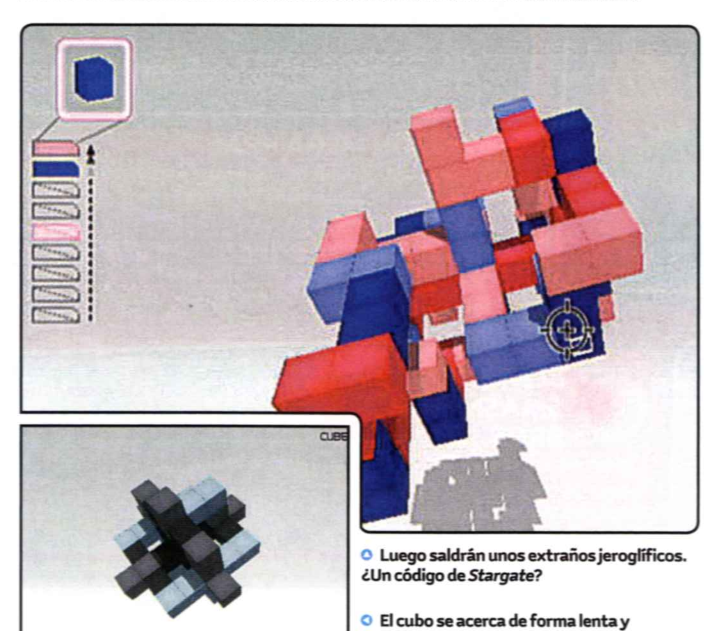
Un título extraño, ya que te obliga a reparar cosas en lugar de destrozarlas. Inusual, divertido y extravagante: ¿por qué alguien querría soldar una tarta?

3

ART STYLE
CUBELLO

Estrújate el cerebelo con estos cubos

PLATAFORMA WiiWARE ESTUDIO SKIP PRECIO 600 LANZ. YA DISPONIBLE



Luego saldrán unos extraños jeroglíficos. ¿Un código de *Stargate*?

El cubo se acerca de forma lenta y amenazadora a ti, como una nave alienígena. ¡Disparen los torpedos de protones!

Al principio, *Cubello* no tiene ningún sentido. Nos quedamos mirando la pantalla más de lo que nos gustaría reconocer, como un troglodita usando un microondas o George W. Bush leyendo un libro. Tuvimos que leer el tutorial *tres veces* antes de ponernos a ello.

Cubello es un *Tetris* en 3D. No, olvídate de eso. Es un cubo de Rubik virtual, pero en el que las piezas desaparecen mágicamente cuando las conectas. Apuntas con el Wiimando y disparas a los bloques de colores de un cubo que rota lentamente. Si conectas cuatro, se esfuman. Elimínalos todos, y pasarás al siguiente nivel.

Suena sencillo. Y lo es al principio, una vez captas el concepto. Es más tarde cuando la cosa se complica, al parecer, con estructuras mayores y más complejas. Es un juego de puzles interesante, una vez lo dominas, sobre todo por la insistencia del cubo en girarse cada vez que colocas un bloque.

Toma bloque

El modo bonus te ayuda de vez en cuando, permitiéndote destruir piezas con impunidad durante un tiempo limitado. Es una manera divertida de relajarse a mitad de nivel, aunque seguimos sin entender cuándo, cómo o por qué se activa.

Cubello puede parecer tan atractivo como el desfragmentador de Windows, pero se ha invertido mucha atención y cuidado en la creación del concepto. No es un clon cutre de *Tetris*, como muchos otros juegos de puzle, sino que realmente supone un paso adelante lógico y excitante.

TOM

Si estás listo para dar el salto a la tercera dimensión, *Cubello* te estará esperando. Pero recuerda coger unas aspirinas.

Wii Ware



NG VEREDICTO

Un juego de puzles que ha cambiado belleza por inteligencia. Quizá te dé algo de migraña, pero si lo superas podrás chulear tanto como Fran Rivera.



4

1 En realidad, todas son chicas... Mmmmm.

"Si podemos fiarnos de *HOTD III*, los esfuerzos de Drake en *Body Harvest* serán inútiles"
BIENVENIDO AL FUTURO PÁG. 66



UNIVERSO

NGAMER FÓRUM

¿Encontraste algo que quieras compartir con el mundo? Visita nuestro foro en:

www.ngamer.es

Está claro que Mario sigue inspirando las más locas experiencias Nintendo. Pero la cosa va a ser a partir de ahora de aúpa ahora que llega la colección New Play Control. Pero puestos a inspiraciones desde la demencia, nada como las previsiones de los videojuegos para un futuro más que lejano.
¿Y cómo va la aventura de Kokopolo? Keith Webb nos abre la mente hacia la jugabilidad, en un nuevo capítulo (y ya vamos por el tercero) de Diario de Desarrollo. Y para diarias, vuestras cartas. Comentarios, sugerencias, críticas (constructivas, por favor)... Además, comenzamos a publicar vuestras impresiones con el último juego DS al que habéis jugado. Seguid participando, sorteamos un montón de juegos y fundas para tu DS.
No te olvides de visitarnos en *www.ngamer.es*



MOMENTOS MÍSTICOS
PÁGINA 80
Los mejores consejos en el horóscopo de los famosos.

ÍNDICE

20 EXPERIENCIAS NINTENDO

SECRETOS DE NINTENDO SÓLO PARA TUS OJOS

1





Como los álbumes cuando éramos pequeños, pero mejor

ANIMACIÓN MEGA REAL

Tenéis que ver este asombroso homenaje a los *Mega Man* retro. El hombrecillo azul se abre camino a base de saltos y disparos a través de entornos reales gracias a la magia de la animación frame a frame y a un buen montón de trocitos de papel. ¿Os imagináis un juego con este aspecto? Sería brillante. ***tinyurl.com/5dmv7v***

2 BOLSA BOB-OMBA

Bueno, es para guardar cosas blanditas, ya que de no ser así, a la Bob-omba se le pondría una cara terrorífica.
Por ejemplo, polvorones. O calcetines. Nada, que muy práctica igual no va a ser, no. ***tinyurl.com/6pzn4h***



Es verla y nos entran unas ganas de hacer calceta...

3 BENTO SMASH BROS

El bento es la magia de crear arte con una fiambrera. Al menos, así es al aplicarlo a los videojuegos; estas imágenes de *Smash Bros*, posiblemente, saben tan bien como prometen. Albóndigas, arroz, cosas amarillas... hay de todo. ***tinyurl.com/63qsq4***





RICO, RICO





"Go! Go! Kokopolo pretendía ser un homenaje a los antiguos días de los videojuegos"
DIARIO DE DESARROLLO PÁG. 68

NINTENDO



Ah, estos tambores. Sonidos metálicos intentando recrear un ritmmo veraniego.

4 TAMBORES DE MARIO

Internet no va a descansar hasta que se haya interpretado el tema principal de *Mario* en todo instrumento jamás creado. Aquí tenéis una versión con tambores, y sí, suena exactamente como pensáis que suena. Nos falta oír el tema de *Mario* con un laúd. ¿Alguien se anima? (No, Sting, tú no. Siéntate, anda). **collegehumor.com/video:1885701**



5 CARTUCHOS ARTÍSTICOS

Más que una recomendación de compra, se trata de una sugerencia de bricolaje, ya que estos cartuchos de NES enmarcados valen mucho más que la suma de sus partes. ¿Por qué no intentar hacerse uno? Cread un marco que vaya a juego con el cartucho, montadlo y sellarlo, poned un cristal por delante... Bueno, igual no es tan fácil. **framednes.com**





Si cogemos el mando de SNES... ¿cómo se coge la PSP?

6 SNES PSP

Lo mejor de la PSP es que es tan potente que es capaz de hacer correr todo tipo de emuladores. Lo peor de todo es que no tiene un puerto para mandos de SNES. Ah, no, espera, ¡sí que lo tiene! Aunque es algo absurdo, dado que la PSP presenta exactamente la misma disposición de botones que la SNES. **thef00.blogspot.com**



Por lo general, solemos evitar todo lo que tenga que ver con pegamento y con trabajo, por mínimo que sea.



8 MOD PARA LA BATERÍA DE GUITAR HERO

Según la gente que sabe del tema y es capaz de percatarse de la diferencia, la batería de *Guitar Hero: World Tour* no está tan bien construida como un set real de batería MIDI; siempre nos quedarán trucazos como este para mejorar su actuación. En esta página encontraréis un montón de inventos para anular la garantía, la mayoría con pegamento y trozos de cartón. **powertuneplus.com/gh**

7 DESTRUCCIÓN DE CONSOLAS

Un método infalible para cabrear a los jugones es grabar un vídeo en el que destrozas su máquina favorita. En este caso, es por el bien de la ciencia: un par de sacos de músculos ponen a prueba (destrozan) tres consolas para ver cuál aguanta más antes de dejar de funcionar. Hagan sus apuestas. **tinyurl.com/6kpdor**



Los que tengan el corazón débil que no se fijen mucho en la imagen de la derecha. Dolor...



9 OCARINA iPHONE

Algún ejecutivo de Apple, con el ego subido, declaró no hace mucho que el iPhone era el futuro de las consolas portátiles. Mirad: ¡ni siquiera necesita botones! Podréis usarlo como ocarina mágica. Asombrad a alguien tocando el tema de Zelda con él. Brujería, sin duda. tinyurl.com/6pxqwa



Podríais hacerlo con un móvil normal, pero no quedaría tan bonito



¿Os gusta el verde? Tenéis verde menta, verde marino, verde lima...

10 GAME BOY iPHONE

Es evidente que a ciertas personas no les gusta que sus carísimos iPhone parezcan trozos negros de cristal; os presentamos a alguien que lo ha reconvertido en una Game Boy de 1989. ¿Quién necesita una pantalla a todo color teniendo cuatro tonalidades de verde? tinyurl.com/62wtw8

11 LEGO BALANCE

No sabríamos decir qué es lo más impresionante de este vídeo: el hecho de que haya dos robots Lego jugando al fútbol (y que parecen personajes de *Blast Corps*) o que estén controlados por sendas Balance Boards de Wii. Si uno de los dos individuos que están jugando fuese Higuaín, seguro que se tiraba y pediría penalty nada más chocar los robots. Sin duda, es un vistazo de cómo serán los deportes en el futuro. tinyurl.com/6nsl4y

¡Robots! ¡Jugando al fútbol! Es cuestión de tiempo que se hagan con el control del planeta...

¡SABROSA!

12 TARTATOAD

Tiene más aspecto de juguete que de tarta, pero toda ella en su totalidad es perfectamente comestible. Bueno, lo fue en su momento. Ya tiene varias semanas, y algún afortunado habrá dado cuenta de ella. debbiedoescakes.net

¿Qué hora es? ¡Pregúntale a tu SNES!

13 RELOJ SNES

La magnificencia de esta SNES reconvertida sólo se puede apreciar al visitar la página web y ver un vídeo de cómo se mueven los dígitos con un mando de SNES real, así como la prueba visible de que se puede extraer el cartucho del reloj. Hubiese sido más bonita si el creador hubiese empleado una SNES europea o japonesa, en vez de la americana; la consola más fea de la historia. tinyurl.com/5sojgn

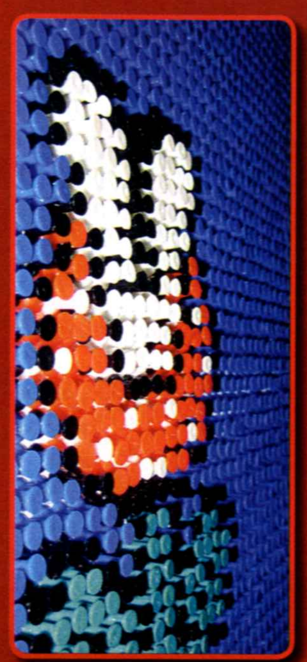




Aquí hay algo que no pega nada. Pero tampoco sabríamos decir qué es.

14 MARIO EN XBOX

Después de dos años proclamando ser el territorio de los hardcore, ahora los usuarios de Xbox 360 cuentan con su propio plagio de los Mii, cortesía de Rare. ¿Qué ha sido lo primero que han hecho con esos nuevos avatares? Clones de Mario. ¿Y qué más? **watch.impress.co.jp**



15 MARIO DE CHINCHETAS

Esta no es una pantalla tradicional de *Super Mario Bros 3*. En realidad, está hecha con esas pequeñas chinchetas de colorines que usamos en la redacción. 17.000, para ser exactos. Sus creadores son un grupo de estudiantes (qué sorpresa) de la Universidad de Fraser Valley, en Canadá. Les llevó dos semestres y medio (sea lo que sea eso) terminarlo. **tinyurl.com/6z3o4s**

¡SUBLIME!



16 RATÓN Wii

¿El puntero del Wiimando no es lo bastante rápido? ¿Por qué no modificáis vuestro mando e instaláis una rueda de desplazamiento en donde debería estar el botón A? A nosotros se nos ocurren varias razones para no hacerlo, pero supuestamente es posible y aquí tenéis un vídeo de cómo funciona el invento. **acidmods.com**



Una modificación inteligente. Si sois vagos para mover el brazo y sólo queréis usar el pulgar.







Va a mosquear a Nintendo y a Sony. Así se hace, Pocket FC 360

18 FAMICOM DE BOLSILLO

Es lo último de la serie de adaptaciones portátiles de la Famicom. No viene con un montón de juegos piratas en su memoria, así que nadie os va a detener por intentar importarla. Recuerda un poco a una PSP, ¿verdad? Pedídle a vuestra tienda de importación local la Pocket FC 360. O no, vaya, que nosotros no tenemos comisión.

17 BRAZALETE TETRIS

Demostradle al mundo que sois unos maestros del *Tetris* con un brazalete de resina hecho a mano. Cada uno es único; como las partidas del propio juego. **tinyurl.com/5dhaxx**

Si lo giráis en la muñeca, parecerá el juego en plena acción



¡PIIIIIIP!

19 ACTUACIÓN KORG EN DIRECTO

Si os gusta la música retro, os recomendamos encarecidamente *Korg DS-10*. YouTube está plagado de vídeos que muestran sus posibilidades; os presentamos uno de los mejores: tres individuos actuando en directo en el evento Hyper Game Music en Tokyo. **tinyurl.com/6bhom3**

20 ¿SE LICUARÁ?

Si por algún extraño casual nunca habéis visitado está página, la respuesta es siempre sí. Un hombre con bata de laboratorio destroza todo tipo de objetos inesperados para intentar vendernos una potente licuadora. Queremos una, pero no nos arriesgamos a tomar nada después de que la haya utilizado para acabar con todo tipo de cosas con circuitos. **willitblend.com**

Admirad lo bien que se lo pasa un hombre adulto destrozando un volante de Wii.



PREDICCIONES

BIENVENIDOS AL FUTURO

Un vistazo al 2009 y más allá: cómo creen los videojuegos que será el futuro

2010

LA PREDICCIÓN DE... STREET FIGHTER 2010 (NES)

Seremos testigos de grandes avances tecnológicos gracias a los cuales, para febrero de 2010, el ser humano podrá viajar a otros sistemas solares y colonizar otros planetas. A finales de año, un grupo de científicos creará un súper parásito capaz de aniquilar la raza humana: un accidente que casi consigue sacar a Ana Rosa de la portada de su revista (faltó poco). Debido a los recortes de presupuesto en la policía, el futuro de la humanidad dependerá única y exclusivamente de una versión cibernética de Ken, de *Street Fighter II*. Genial.



Agatha Ruíz de la Prada decoró todo el planeta



2013

LA PREDICCIÓN DE... PHOENIX WRIGHT (DS)

No se sabe muy bien cómo, pero la humanidad sobrevive. Eso sí, pese a la presencia de policías cibernéticos, está claro que la sociedad, sedienta de sangre, precisará de un sistema judicial más fiable. Por eso mismo, se instaurará el sistema de juicios de tres días en los que se aplicará la ley de "culpable hasta que se demuestre lo contrario", tal y como hemos visto en la franquicia *Phoenix Wright*. Será Wright quien intente cambiar todo el sistema legislativo. Le ayudarán [SPOILER] una joven llamada Mia y un asesino idiota que va al juicio en calidad de testigo.



2016

LA PREDICCIÓN DE... BODY HARVEST (N64)

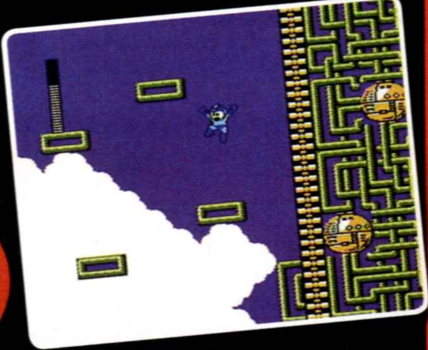
A lo largo de este año, aparecerán en la Tierra unos alienígenas que viajan en el tiempo, con la intención de acabar con la población del planeta. La única esperanza de la humanidad será un soldado modificado genéticamente de nombre Adam Drake. ¿Podría haber tenido algo de ayuda? Pues sí, pero no es así como hacemos las cosas en el futuro. Todo el planeta pasará dificultades durante la guerra, con texturas y modelados de personajes algo extraños.



Escorpión tragacoches americanos: enemigo de Alfa Romeo

2009

LA PREDICCIÓN DE... MEGA MAN II (NES)



La principal fuente de noticias durante el 2009 es el Dr Wily, un científico poco conocido que se vuelve loco porque el gran público no aprecia su trabajo (le habrán borrado su página en la Wikipedia o algo así). Sediento de venganza, convierte a seis robots industriales en auténticas máquinas de matar (que bueno, luego no hacen más que esperar sentaditas en la misma habitación todo el rato). No tardará en aparecer un pequeño robot azul que acaba con todos ellos, aunque sea tras morir muchas, muchas veces.

Por supuesto, es posible que nada de todo esto aparezca en los periódicos, ya que estaremos todos demasiado ocupados con una coalición terrorista internacional llamada Frente de Liberación Global, tal y como profetizaba *Rainbow Six: Lockdown* para GameCube. Pero, siendo positivos, Albania y Croacia se unirán a la OTAN en abril. No todo va a ser malo.

2019

LA PREDICCIÓN DE... THE HOUSE OF THE DEAD III (Wii)

Si podemos fiarnos de *HOTD III*, entonces los esfuerzos de Drake en *Body Harvest* serán inútiles, ya que 36 meses después, la sociedad se vendrá abajo, dejándonos en un mundo postapocalíptico plagado de zombis. ¿Quién será el responsable de este desafortunado giro de los acontecimientos? Sólo hay un modo de saberlo: coger un arma y disparar.


La epidemia de obesidad sólo empeorará las cosas



2021

LA PREDICCIÓN DE... TRAUMA CENTER: NEW BLOOD (Wii)

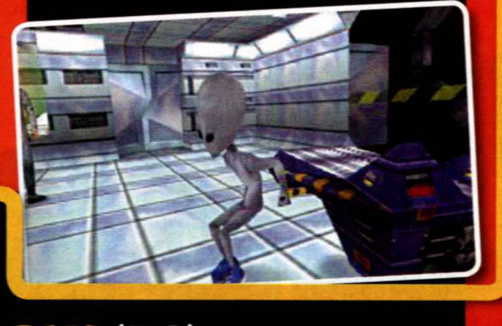
Sí, a nosotros también nos intriga la historia de cómo la humanidad pudo pasar de vivir un "holocausto zombi" a "normalidad relativa" en sólo dos años. Bueno, tanto da. La vida en 2021 se parece mucho a la actual, salvo por los avances médicos. Por ejemplo, ahora hay curas para los resfriados, la calvicie y el mal aliento, aunque los intentos para reintegrar el virus de la viruela en la sociedad no tuvieron el éxito esperado.



2023

LA PREDICCIÓN DE... PERFECT DARK (N64)

En el año 2023, una guerra vuelve a amenazar a la Tierra; en esta ocasión por culpa de alienígenas. En comparación con el caos vivido las dos últimas décadas, 2023 es un año dorado de paz y prosperidad, incluso bajo la amenaza de destrucción del planeta. Total, en un par de años todo volverá a la normalidad, ¿no? Tampoco se puede tener a todo el mundo contento, así que Joanna Dark, del instituto Carrington, se encargará de resolver las diferencias con los alienígenas. Sin diplomacia, claro.



2032

LA PREDICCIÓN DE... BAROQUE (Wii)

Menudo desastre de año, el 2032. El 14 de mayo tiene lugar un cataclismo, llamado The Blaze, que cambiará el planeta, convirtiendo a los humanos en almas errantes. Ese mismo día, el Madrid y el Barça empatan 0-0 en presencia de 14,087 almas errantes y atormentadas.

Parece ser que el juego más exitoso del año será *Animal Crossing: Let's Go To The Pits Of Hell*! La sucesora de NGamer, RoboNGamer, dice en su análisis del mismo que "es exactamente igual que todas las entregas anteriores".

2036

LA PREDICCIÓN DE... CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW (DS)


Habrá cremas antiage capaces de destrozar la cara de un dinosaurio

No todo van a ser castillos y espadas. El arco argumental de los *Castlevania Aria of Sorrow/Dawn of Sorrow* transcurre en el futuro. Según narra la historia, acabaron con Drácula en 1999 y sellaron sus poderes dentro de un eclipse solar (además, derritieron la cara de toda la población del planeta para que tuviesen aspecto de personajes de anime). Pero esto no acabaría con él. Este año, la líder de una secta, Celia, pretende resucitar los poderes del señor de la oscuridad y darles un nuevo cuerpo. ¡Tenéis que evitarlo! En un castillo. Y con espadas.

2043

LA PREDICCIÓN DE... RISE OF THE ROBOTS (SNES)

Es el año 2043, 82 años después de que los científicos creasen el primer robot. Mirage Media, conocida por sus torneos de lucha entre robots, dice que ha creado algo nuevo: un robot que piensa por sí mismo... Miles de millones de personas asisten al gran anuncio. Aparecerán dos robots a la vista. Uno, un robot de carga normal; el otro, un cyborg. Este último se mira y pregunta: "¿SOY <bzzzt>... CHATARRA?" Ambos robots empezarán a andar como cangrejos, mientras la multitud se asombra de lo inútiles que son. Dios, harto del mayor fracaso de la humanidad, mata a todo el mundo.

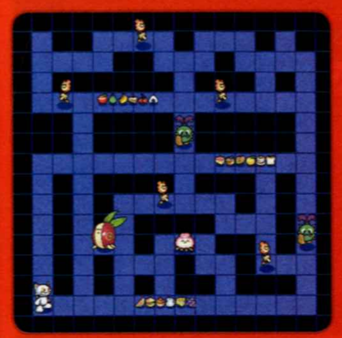

425º día de torneo en la liga de Estatuas Robóticas Musicales

NIVEL 03

DIARIO DE DESARROLLO

¿Conocéis esa sensación de decir "venga, un intento más"? En esta entrega, Keith Webb nos cuenta cómo conseguir que un juego sea jugable...

Una versión gigantesca de la planta Snap Snap



Originalmente, los escenarios del prototipo estaban dispuestos con forma de cuadrícula para perfeccionar las colisiones. Añadimos enemigos y detalles para crear un nivel jugable básico.

Bienvenidos, lectores! He aquí la nueva entrega de mi viaje guiado por el mundo del desarrollo de videojuegos. El mes pasado hablamos de cómo diseñar niveles; en esta ocasión, nos centraremos en la jugabilidad. ¿Estáis preparados? Pues vamos allá...

Tras decidir cómo sería la jugabilidad básica de *Go! Go! Kokopolo*, el siguiente paso era crear un prototipo sencillo. La intención era subsanar cualquier tipo de problema imprevisto que pudiese surgir con los movimientos básicos, así como asegurarnos de qué nos ayudaría a conseguir que algún editor se interesase por el juego.

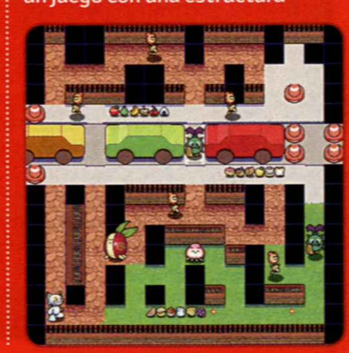
Con esto en mente, recurrí a la experiencia de un antiguo amigo programador de cuando trabajaba en Traveller's Tales, y juntos intentamos crear una demo jugable.

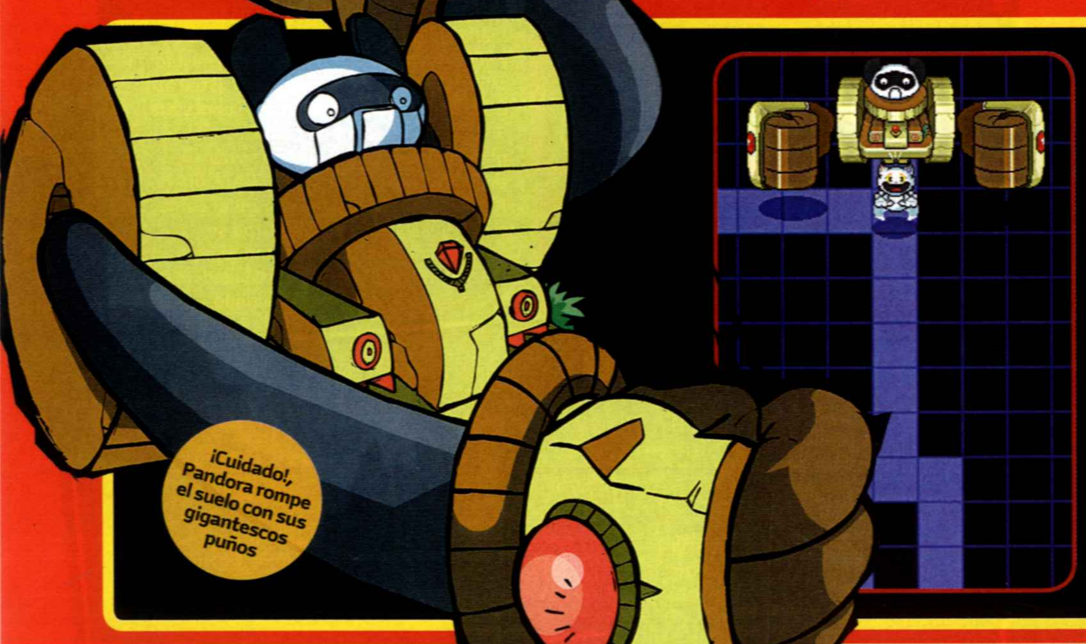
El sistema de juego requiere que, a nivel de diseño, todo esté dispuesto en una estructura de rejillas; así se evitarían complicaciones innecesarias en las persecuciones. El jugador debería verse limitado a cuatro direcciones, ya que si pudiese avanzar en diagonal ya no sería un sistema de juego sencillo y acabaría con la pureza del juego. Así que diseñamos unas cuantas mazmorras sencillas para representar el modo en el que el jugador avanzaría por los niveles, y luego las introdujimos en un prototipo inicial.

Malditos píxeles

No tardamos mucho en tener problemas. Tanto el sprite del jugador como los caminos contaban con el mismo número de píxeles de ancho, así que el jugador se veía obligado a estar exactamente en la misma línea del camino para poder cambiar de dirección. Eso suponía una precisión ridícula, algo molesto ya al caminar despacio, y prácticamente imposible al aumentar la velocidad.

Este problema de bajo nivel me dejó un poco aturdido, pero me planteé cómo hacía *Bomberman*, un juego con una estructura





¡Cuidado!, Pandora rompe el suelo con sus gigantescos puños

¡JEFE FINAL!

He aquí el jefe final del Mundo 8, Pandora, el guardián del templo antiguo. El diseño de muchos de los jefes fue meramente visual, y luego tuvimos que adaptarlos para que se ajustasen a la jugabilidad. Pandora se presta a una persecución porque es capaz de perseguir al jugador, causando grandes daños con sus puños.

Los enfrentamientos contra jefes finales no presentan los controles táctiles, ya que el usuario necesita ver todo el entorno para evitar los ataques rivales. El nivel se muestra en ambas pantallas para que a Kokopolo le sea más sencillo escapar. Cada uno de los 10 jefes cuenta con diversas debilidades, y parte de la diversión radicará en que los usuarios descubran cómo hacer que los jefes prueben un poco de su propia medicina.





LAS OPCIONES TÁCTILES

La regla básica del desarrollo de DS es nunca obligar al jugador a centrarse en ambas pantallas al mismo tiempo. En *Go! Go! Kokopolo*, quería crear una especie de "ciclo jugable" en el que la acción variase entre ambas pantallas según se fuesen cumpliendo objetivos. Cuando Kokopolo ha conseguido provocar a los enemigos para llevarlos hacia una hambrienta planta Snap Snap, la acción se trasladará a la pantalla inferior, en la que la planta engullirá a los enemigos, con un poco de ayuda por parte del jugador. Los usuarios expertos podrán mantener la vista en ambas pantallas, algo ideal para los modos contrarreloj, pero no es algo esencial.

Otros usos de la pantalla táctil irán apareciendo en diversos puntos del juego, tales como controlar a Kokopolo si, por desgracia, le engulle una Snap Snap; pero esperamos que sirvan para potenciar la jugabilidad.



Si la hambrienta Snap Snap se traga a Kokopolo, será necesario utilizar la pantalla táctil para ayudarle a salir.

laberíntica similar, para arreglar estos problemas con el cambio de dirección. Analizando una antigua versión del clásico de Hudson Soft, me fijé en que los desarrolladores, para evitar este problema, habían adoptado un método de deslizar automáticamente al jugador al llegar a una esquina. Me hizo apreciar la cantidad de detalles que tenían los primeros juegos.

Mundos lejanos

Este prototipo nos permitió también jugar con la velocidad y el movimiento del personaje principal y de sus enemigos. Quería que el juego gozase de un ritmo hiperactivo, y me pareció que sería bueno para la experiencia el conseguir que todo tuviese un ritmo consistente.

También esperaba que, al ponerle música al juego, ésta complementase la acción y permitiese que todo funcionase en sincronía.

Para conseguir que el prototipo estuviese completo, elaboré una serie de escenarios y el arte conceptual de los 10 mundos. *Go! Go! Kokopolo* pretendía ser un homenaje a los antiguos días de los videojuegos, así que tenían sentido los niveles clásicos de jungla y nieve, aunque hay otros escenarios más refinados y originales.

Debido a la sencillez de los niveles, todos han sido creados para funcionar bien con cualquier tipo de fondo, permitiéndonos modificar los escenarios si, posteriormente, considerábamos necesario modificar el orden.

Cada mundo estaba diseñado para contar con una serie de peligros específicos, pero hubo algunos que se convirtieron, simplemente, en versiones de niveles ya existentes pero con distinto aspecto visual; no me parecía necesario que el jugador tuviese que aprender constantemente nuevas mecánicas de un solo uso.

Hasta ahora sólo hemos hablado de los detalles básicos de la jugabilidad, y sabía que habría que perfeccionarlos en el futuro. Ahora que el juego comenzaba a cobrar forma, me percaté de que la imagen que transmitía el juego era igual de importante, así que me centré en la presentación del mismo. En la próxima entrega, el apartado visual...

Raiku, una especie de ardilla, y su complejo ataque arañazo



¿Una piedra en la espalda?, posiblemente sea éste el culpable

Siempre habrá un máximo de enemigos que pueden perseguir a Kokopolo. Dado que la pantalla tiene un tamaño limitado, muchos de los enemigos estarán fuera cuando se forme una cadena larga.

La Snap Snap no suele moverse, es una perezosa. ¡Provócala!

VUESTRAS CARTAS

FÓRUM



EM@IL
revistangamer@globuscom.es

¿Qué opinión te merece NGamer? ¿Qué piensas de Nintendo o cualquier otra compañía? Una foto disfrazado de Link, un poema de amor a Peach, un Mii que se parece a un personaje famoso, o una mancha que ha aparecido en la pared de tu cuarto con la cara de Mario.
El **Fórum** a partir de ahora lo haces tú. Envíanos lo que te dé la gana, consultas, sugerencias, críticas, notas y opiniones. ¡Si nos gusta, aparecerás aquí, en el Fórum!



DIRECCIÓN
Revista NGamer
Calle Covarrubias, 1
28010 Madrid

Para suscripciones, por favor consulta la página 59.

ENCUESTA

EL IWATÓN

Iwata dará una conferencia en la inminente GDC. Una vez, anunció el mejor juego de DS. ¿Esperáis un anuncio demoledor?

ENCUESTA DEL MES PASADO

Un analista se ha atrevido a augurar que el nuevo Zelda de Wii estará listo para el año que acaba de empezar. Considerando que el propio Miyamoto dudaba de que lo viéramos en el E3, ¿crees que Link estará listo para volver?

SÍ, SEGURO	19,18%
NO, NO ES POSIBLE	16,08%
NO SABE/ NO CONTESTA	64,74%

LA CARTA ESTRELLA

CADA MES, NUESTRA CARTA ESTRELLA RECIBE DOS PREMIOS

COMPARTE TU DS: LAYTON Y GOKU

En estos tiempos de grandes superproducciones, grandes alardes gráficos y juegos que terminan pareciendo clones de juegos anteriores, parece mentira como una idea tan simple como la de Profesor Layton puede convertirse en uno de los mejores juegos del año.

Dos conceptos tan sencillos como son contar una historia y resolver puzles se unen en un juego que enamora desde la primera partida, y te mantiene pegado a la doble pantalla durante días con una sonrisa estúpida en la cara. No es sólo un juego de puzles, sino que es mucho más. Es un cuento salpicado de decenas de pequeños desafíos, preciosos escenarios y una mecánica al alcance de todo el mundo, además de unas cinemáticas dibujadas a mano que dejan suplicando clemencia a las del resto del catálogo de la consola.

Es cierto que podría haber planteado una mayor dificultad general, o que el desenlace empieza a entreverse a mitad de la historia, pero eso no empaña en absoluto un resultado glorioso, que deja con ganas de mucho, mucho más. La segunda entrega está de camino, y el Profesor Layton volverá con nuevos retos.

ANDREU PRESA, VÍA MAIL





Gracias, Andreu. Nos habéis mandado varias cartas contando vuestras últimas adquisiciones de DS, siguiendo la propuesta del mes pasado. Entre el resto de cartas encontraréis algún ejemplo más. En los próximos meses continuaremos premiando vuestras mejores aportaciones. ¡No os cortéis, que es gratis!

LAYTON CONTRA KIRBY

Hola NGAMER, tengo que deciros que el reportaje sobre la DSi me ha encantado y me encantaría que nos siguierais ofreciendo más datos sobre esta nueva consola. Pero bueno, voy a ir al grano, que tengo muchas dudas:
¿Cuándo saldrá a la venta en España el Kirby SuperStar Ultra? Y, en El Profesor Layton y la Villa Misteriosa, ¿cómo puedo completar el puzle en el que tengo que hacer siete cuadrados en unas chinchetas que está situado en el piso 6 de la torre? Es que me he quedado atascada.
ELENNA, VÍA MAIL

Gracias, Elena. Esperamos que disfrutes del reportaje de DSi de este mes... ¡y te rías de nosotros en las fotos! Respecto a Kirby, como viste en nuestra review de importación, aún no se sabe la fecha española. Sobre el tema de los cuadrados de Layton... David se cogió un mes de baja por la

¡RÁPIDO!
Esa redacción del *Sonic Unleashed* está hecha por alguien que ni ha jugado al juego.
Miguel Ángel, vía mail
Imposible: se pasa TODOS los de SEGA. Varias veces

sobrecarga mental que le supuso resolverlo, pero no es tan difícil: simplemente piensa que los cuadrados pueden estar girados y ser de diversos tamaños. Además, si lo calculas verás que hay que usar todas las chinchetas, y si empiezas por algún cuadradito evidente irás eliminando las otras opciones. ¡Suerte!

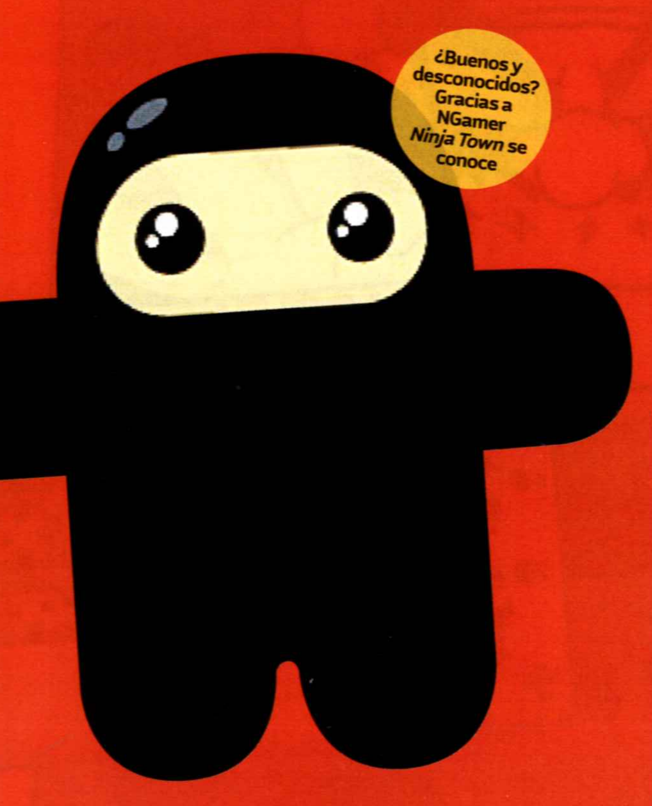
ESOS DESCONOCIDOS

¿Saben si van a sacar algún *Skies of Arcadia* para Wii y DS? ¿Podríais hacer una lista de juegos buenos para DS pero que no los conoce casi nadie?
VYSE, VÍA WEB

Los rumores sobre un nuevo Skies resurgen cada cierto tiempo, siempre acercándolo a Wii. Aunque SEGA no ha declarado nada al respecto, Ramón ha acampado en su puerta a la espera de un "sí". Cuando vuelva, te contaremos. ¡Ah! y nos anotamos tu idea de los juegos buenos desconocidos, estaría bien para un reportaje, ¿eh?

HACIENDO EL CHAD SMITH

¡Hola ngamer! ya se que estáis ocupados, pero quisiera que me resolvieseis una duda: tengo el pasado Guitar Hero 3, y me compré solo el juego del nuevo GHWT, ¡peró no esta a la venta la batería!
¿Me podéis dar una fecha para la batería sola?
Gracias.
ALEX, VÍA WEB



¿Buenos y desconocidos? Gracias a NGamer *Ninja Town* se conoce



"Me pareció muy chungo, pero lo hice" Manuel Requena

Bueno, ocupados, ocupados... en realidad estábamos copiando/ pegando unos cuantos mensajes del foro sin mirar siquiera qué ponía (es broma). Respecto al Guitar Hero, claro, con la batería es lo suyo. Llegará a las tiendas este mismo mes de febrero, a lo mejor está ya disponible cuando nos leas, y todo. Cuidado, no le arrees al Wiimando un baquetazo (sí, a nosotros nos pasó).

¡RÁPIDO!
¡FELIZ 2009!
Mucha gente, vía mail
¡Gracias a todos! Aunque suene tarde, ¡teníamos que decíroslo! ¡A disfrutar con esta avalancha de juegos!

DEMENTIUM

COMPARTE TU DS

¿Mi último juego? Hum... La verdad es que es el *Dementium the Ward*... Importado para tener mis primeras impresiones antes de tiempo y decidir si es un juego tan bueno como lo pintan en bastantes sitios especializados.

Al no haber tenido experiencias previas con los survival horror, creí que no me iba a encandilar, que era un juego más para el catálogo de DS, aunque los gráficos pintasen tan bien como en las fotos y vídeos "ingame".
¿Sabéis qué? Nada más poner la tarjeta y encender la consola, una despampanante intro en 3D muy buenos para la máquina acaeció ante mi. Armado con la nada, salí de una habitación lúgubre y con manchas de sangre en la pared y suelo, y ví ante mi un pasillo oscuro, en el que la luz surgía a escasa distancia de mí, y no podía saber quién estaba detrás de las penumbras... Por cierto, me hallaba en un hospital, aunque más que hospital parecía un matadero, ya que lo más vivo que había eran cadáveres con figuras humanas o gritos de gente agonizando al fondo de la sala.

La BSO contribuía a erizar los sentidos para estar alerta a los enemigos "zombie", hasta tenía un medidor de latidos para saber cuál era mi estado actual. Apenas al empezar de andar, me encontré una linterna tirada en el suelo, y al encenderla contemplé cómo tardaba en alumbrarse, ya que había sido usada



La colección de juegos que nos envía Jaxsa Mago

PIENSA EN 20

PIENSA EN 20 SOBRE METROID ZERO MISSION
Demasiado corto. Es mucho más fácil que el Fusion, por lo que yo siempre, de los dos de GBA recomiendo este último.
Capitán Fawful

Me gustó bastante más que Metroid Fusion. Probablemente porque me parece más "Metroid" de toda la vida que el otro. **Wolfen**

Cuando hacían juegos grandes para consolas pequeñas. Ahora pasa lo contrario . Metroid Dios , sin importar el juego, este es buenísimo
aupikmin

SOBRE WORLD OF GOO
Quizás el mejor juego que te puedes encontrar en WiiWare. Puro arte en todos los sentidos. Una delicia jugable. **zoipi**

Dos personas crearon lo mejor de WiiWare y de Steam, una auténtica maravilla tanto jugable como sonora.
Santiago Martillo

Dos amigos salen de copas, beben más de la cuenta y con la ayuda de un tercero crean este juegazo.
Cantine

SOBRE TU PRÓXIMO GH
yo prefiero uno mas simple, mas como los originales, sin tanto "maquillaje" y buen repertorio, mas rock clásico, hombre ya.
Lestad

Qué dejen de sacar Guitar Hero por un tiempo, que los estoy aborreciendo. Vaya manía de explotar las sagas...
gekofusion

Un Guitar Hero dedicado a mi grupo de rock favorito. Los grandes, geniales e inigualables californianos Red Hot Chili Peppers.
ZaiD

Opina en **ngamer.es/foros.** Sección: Piensa en 20.

LO MEJOR DE LOS FOROS

NGAMER.ES/FOROS

¡Únete a la discusión y al caos!

ME HA LLEGADO UNA CARTA DE NGAMER

Iniciado por RitsMoray

MDVIgo: Ah, ya te ha llegado el ***e de goma de Mario...

RitsMoray: Ya he ido a por el paquete, y era la funda, además dos!! Muchísimas gracias, Ngamer, me ha hecho mucha ilusión ganar un concurso.

TurboCod: Pues qué queréis que os diga, a mí estas fundas me parecen verdaderamente horribles xDD.

NGAMER 16

Iniciado por DJ GOYO

Ant9: Pues yo he ido hoy pero no estaba, mañana veré a ver si está.

KOPURISTA: Aquí como siempre llegara bastante más tarde

Javier_170992: ¿Tú no ibas a quemar las revistas señor pirómano? XD

THE CONDUIT

Lestad: para mí le están dando un bombo que no es normal, ni el mejor juego se merece este bombo, y además los creadores hablan de él como si fuese el único juego bueno de la wii, pa mí son un poco prepotentes, qué queréis que os diga.

BishopIAF: Pues Lestad, tengo que decirte que el mejor juego del año para Wii es un shooter... se llama Sin & Punishment 2 XD.

Lestad: a mí solo me llegan noticias de shooters para las dos consolas... por algo será no? Viva goldeneye, que no a había ningún multijugador local como ese en un shooter nunca. NUNCA.

previamente y le costaba encender lo poco de luz que le quedaba.

Al girar una esquina, ¡ZAS! Me levanté en la realidad de un salto en el sillón. Nunca creí que un juego de la DS me metería tanto en la historia, pero así lo hizo: Había aparecido ante mi un zombie de la nada, previamente había escuchado un gruñido y yo ya estaba preparado para el irremediable susto.

MANUEL DAVID, VÍA MAIL

¡Gracias, MD Vigo! Tienes una preview de Dementium en este mismo número. Como ves, está a punto de caer en España, casi de un susto.

WII SPEAK, ¿Y TÚ?

¿Sabéis qué juegos harán uso del Wii Speak?

MANUEL REQUENA, VÍA MAIL

Pues... de momento lo estrenó Animal Crossing, lo confirmó The Conduit y Nintendo lo aprovecha en su canal para chatear. Y seguro que está cerca de anunciar algún juego más que haga buen uso de él.

Como ves, aún le queda mucho camino al buen aparatito para explotarlo.

NEW PRECIO CONTROL

Excelente idea. A mi modo de ver, Nintendo se anota otro tanto reeditando clásicos de Game Cube en Wii. Títulos de la propia Nintendo para su anterior consola que bajo el lema "New Play Control!" se adaptan a las "exigencias" de la nueva generación de la compañía.

Pero, ¿Qué ocurrirá finalmente con el precio?. ¿Es "ético" pagar una reedición de Game Cube casi al mismo precio que un juego original de Wii? ¿Está el precio a la altura de lo que Nintendo nos ofrece con esta nueva línea de lanzamientos?.

Creo que esa es la cuestión. ¿New Play Control a 29,99€??. En estos tiempos que corren... creo que no.

VÍCTOR FDEZ, VÍA MAIL

¡Tachán! Pues, como ves en nuestra cobertura especial de New Play Control, efectivamente, el precio recomendado ronda los 29,95 euros. Entendemos que la decisión de compra dependerá mucho de si jugasteis al original y de los cambios que incorporen las reediciones. Pero para eso, a vuestra experiencia con GameCube podéis sumar nuestras críticas de cada número.

¡ATENCIÓN!
Hola NGamer, ¿cuándo vas a traernos algún calendario?
Kopurista, vía web
En 2010 regalaremos un calendario cada mes



María del Carmen Ruiz 20 años

Adrià Martínez Alegret (Tarragona)

¡PORTADA DEL LECTOR!



¡CACHONDO!

Germán Picazo se queda con toda la redacción con su portada. Sorteamos una DS rota, morimos analizando juegos, publicamos ¡por fin! nuestro propio juego y os obligamos a entrar en nuestra web (¡leñe!), todo en una edición que sirve para sentarse a jugar encima de ella. Toma ya.

¿NECESITAS UNA PLANTILLA?

Si quieres una plantilla de NGamer, mándanos un e-mail con tu nick en el foro y te haremos llegar una.



Seguimos recibiendo dibujos... aquí una muestra

KIMBERLY GUTIERREZ MEDRANO
10 AÑOS
¡DESDE MÉXICO!

DANIEL SÁNCHEZ PAULANO

DARÍO GARCÍA DE VIEDMA
11 AÑOS

ESQUINA CORRECTORA

¡DENUNCIA!
En el número 15 de la revista Ngamer, en su sección de dibujos del mes, el dibujo de Naruto de la página 79 corresponde a Darío Garcia de Viedma, de 11 años, en lugar de a Maia Raquel Tomas Barro. Les agredecería volvieran a publicarlo en su próxima revista con el nombre correcto.
Alejandro García, vía mail

¡Señor, sí señor! Aquí arriba le hemos hecho un hueco.

¡TOP PARA TODOS!
Y por 4º vez siguen sin actualizar el Top 15, ¡¡centraos por favor!!
Kakarot, vía foro

¡Gracias Kakarot! Por recordarlo consecutivamente... ¡Lo hemos conseguido, tío! (pero es TOP 10)

CONCURSOS NGAMER

Relación de premiados con el juego 101 en 1, sorteados en el número 15 de NGAMER:

1. Alberto Luján, Toledo
2. Susana Marín, Madrid
3. José F. Pérez, Tenerife
4. Katia Fé, Barcelona
5. Jennifer Santos, Madrid

Relación de premiados con el juego Syberia, sorteados en el número 15 de NGAMER:

1. Mª Jesús Moreno, Pontevedra
2. Eder Ibáñez, Vizcaya
3. Raquel Dolz, Zaragoza
4. Alejandro Juàrez, Madrid
5. Ana Ancel, Tenerife

¡ENHORABUENA!

CONCURSO COMPARTE TU DS

¿Cuál ha sido tu último juego en la DS? ¿Qué impresiones te ha dejado?

Mándanos tus comentarios a la redacción y podrás ganar juegos de DS y fundas para tu consola favorita.

Puedes hacerlo a través de nuestro correo electrónico ***revistangamer@globuscom.es*** *o en la dirección postal* ***Revista NGamer C/ Covarrubias, 1 28010 Madrid***

¡Las mejores cartas serán publicadas!

DOWN

RECUERDOS DEL PASADO

Hola, lectores! ¡Quiero succionar vuestra ignorancia! Y es que vamos a echar una mirada a los viejos *Castlevania*. Los Belmont llevan dándole al tema vampírico desde que yo era un circuito llorón, así que es reconfortante que el legado de sus estacazos llegue hasta hoy. Son el sujeto perfecto para mi continuo estudio de los juegos que han hecho famosa a Nintendo.

Y es que hay que ver cómo pasa el tiempo. Antes de que os queráis dar cuenta, estaré hablando aquí, en estas líneas *retro*, de los juegos que ahora acaban de salir al mercado. Así que disfruta de ellos mientras todavía duran.

UN POCO DE HISTORIA CASTLEVANIA

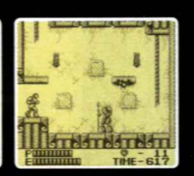
Drácula, vampirizado

Cuando Bram Stoker se sentó en 1897 a escribir *Drácula*, ¿era consciente de que estaba escribiendo el primer guión de un videojuego?[1] Vale, su editor le obligó a dejar fuera las fosas con estacas y el nivel de lava, pero el argumento, "irrumpe en el hogar de Drácula y mátalo", es puro *Castlevania*. En teoría, los juegos sólo se cruzan con la historia de Stoker con la aparición de John Morris en *Castlevania: Bloodlines*, ya que se trata del hijo de Quincy Morris, uno de los matavampiros del original.

Bloodlines –el único de la saga para Mega Drive– indica que Quincy Morris es un descendiente del clan Belmont, un linaje que ha ofrecido a *Castlevania* la mayor parte de sus héroes. Simon Belmont fue el primero, pero sus orígenes son confusos. Su debut fuera de Japón, en 1986, fue el título para MSX 2 *Vampire Killer*, pero era una conversión del anterior *Akumajo Dracula* para Famicom Disk System (que en nipón vendría a significar algo como *El castillo demoníaco de Drácula*).

Nintendo GAME BOY KONAMI Castlevania II BELMONT'S Revenge

¿Qué es lo que los Belmont no cambiarían jamás? La venganza



Hasta con cinco tonos de gris y verde, matar vampiros sigue siendo genial.

Lo que se lanzó en 1987 como *Castlevania* era, en realidad, la versión para NES de *Akumajo Dracula*. Y aunque en el fondo *Vampire Killer* y *Castlevania* provenían del mismo título, los resultados fueron muy diferentes para cada una de las dos plataformas.
La potente NES se quedó con la acción y el plataformeo en scroll lateral de *Akumajo Dracula*, pero en MSX se dividió en niveles más potentes de tamaño más manejable. Esa distinción sigue definiendo a la serie hasta el día de hoy: ¿qué son los entornos explorables de los *Castlevania* más recientes sino mapas pensados en scroll divididos en trozos más manejables?

LINAJES El legado de *Castlevania*




The Belmont Legacy Christopher Belmont (el bisabuelo de Simon Belmont) era el héroe de los *Castlevania* para Game Boy. Esta novela gráfica ahondaba en su historia.


Dracula's Curse Anunciada en 2006, esta adaptación al anime de *Castlevania III* sigue en proceso, con guión de Warren Ellis. Es tan adulta, que va a mostrar a humanos y cabras montándoselo.


Captain N Todo carisma heroico que haya tenido Simon Belmont se perdió en el instante en que esta serie de dibujos tan triste le convirtió en un imbécil altisonante con un mentón enorme.


Worlds of Power: Simon's Quest Esta novelización de *Castlevania II* incluye joyas literarias como: "Voy a beberme tu sangre como si fuera Coca-Cola". Stoker se revolvió en su tumba.

FINAL FIGHT pág. 76
Conoce a los tíos más feos y coloristas que lucharon en SNES.


1 Aparte de cuando describía la vampirización de Lucy Westernra al escribir: "Su dulzura se había convertido en una crueldad terrible e inhumana, y su pureza en una perversidad voluptuosa. Además, había asumido montones de puntos de daño." 2 El término se refiere a las similitudes entre *Castlevania* y *Super Metroid*: sobre todo, cómo el adquirir nuevas habilidades permite acceder a nuevas zonas del mapa.





LOAD

Con esteroides

La transición de diversión de scroll lateral a los castillos explorables –lo que algunos llaman género "Castleroid"[2]– fue gradual, con esa sensación de libertad desarrollándose a lo largo de los siguientes seis juegos.

Castlevania II: Simon's Quest (1988) supuso un gran salto. Una aventura por todo el mundo que incluía ciudades a lo *Zelda II*, y una estructura día/noche que hacía a tus enemigos más complicados en sus incursiones nocturnas. Dos años más tarde, *Castlevania III: Dracula's Curse* redujo la libertad de movimientos, pero potenció la exploración en forma de scroll con diversos personajes.

Las habilidades para trepar paredes, usar magia y transformarse en murciélago de Grant, Sypha y Alucard son un apunte de las habilidades que ahora definen las versiones para DS. Los glifos de Shanoa en *Order of Ecclesia* son el mejor ejemplo, pero convertirse en rata voladora ha sido un preferido del público desde *Symphony of the Night* para PlayStation. Extrañamente, en 1991 Konami lanzó *Super Castlevania IV* para SNES, un juego visualmente rompedor pero lineal como él solo.

El Kid de la cuestión

El mismo año, Konami se lió la manta a la cabeza para realizar una tontería para Famicom llamada *Kid Dracula*. Aunque su estilo infantil no encajaba para nada en las aventuras de los Belmont, la saga madre asimiló elementos como el villano Garamoth, uno de los jefes de *Symphony of the Night*. Tampoco se enmarca en la serie *Haunted Castle*, una



"Quierro chuparr" "¿Cómo?" "Nada, nada, camarrada"

coin-op de 1987. Más famosa por su cutrísimo póster que por su mecánica, destaca por incluir algunas de las melodías más icónicas de Kenichi Matsubara para *Castlevania* (como *Bloody Tears*[3]) por primera vez.

A pesar de los intentos de *Castlevania IV* de dejar atrás la influencia del RPG en la serie, esta revivió como el mismo Vlad Tepes. *Rondo of Blood* (1993), de PC Engine, incluía el primer castillo totalmente explorable. En Occidente no lo vimos hasta hace poco (en PSP), aunque apareció una versión descafeinada, *Vampire's Kiss*, en 1995. Ofrecía múltiples caminos por cada objetivo, pero muy capados: los fans de *Rondo of Blood* se encontraron con atajos convertidos en caídas libres.

Symphony of the Night es donde se detiene nuestro repaso histórico. Y es que se considera el punto álgido de los *Castlevania*, al reunir las mejores ideas de sus predecesores, como un castillo explorable y habilidades especiales.

HACIENDO DEL TIEMPO EL MEJOR ALIADO

RETRO DESCARGAS



PHANTASY STAR IV

CONSOLA: **MEGA DRIVE** PUNTOS Wii: **800**
PEGI: **7+** JUGADORES: **1**

Uno de los primeros grandes RPGs de la historia. Un juego que, a día de hoy, se considera una pieza de coleccionismo única, de los mejores cartuchos que han visto la luz durante la época de los 16 bits. Combates por turnos y una ambientación futurista para un título imprescindible para los amantes del género.



MEGA MAN 3

CONSOLA: **NES** PUNTOS Wii: **500**
PEGI: **7+** JUGADORES: **1**

A buen seguro que muchos de vosotros os habéis quedado con ganas de más tras *Mega Man 9*. No dejéis pasar esta oportunidad de revivir una de las mejores aventuras del hombrecillo azul de Capcom.



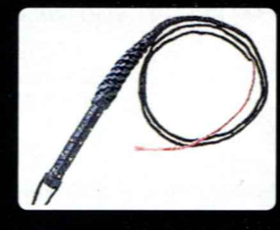
Evolution Skateboarding Simon Belmont se podía desbloquear en este juego de *skate*. Y tú que pensabas que *Order of Ecclesia* era el único *Castlevania* en el que podías grindear...



Konami Krazy Racers La respuesta de Konami y, para GBA, *Mario Kart* incluye a tus personajes favoritos de Konami, como Goemon y, eh, ese otro. Chibi-Dracula también tiene su aparición.



Ganbare Goemon 2 Por desgracia ausente del mercado occidental, esta secuela para SNES de *Mystical Ninja* tiene un guiño hacia *Castlevania* en forma de enorme Drácula que ejerce de jefe sorpresa.



Látigo ¡Eh, tío! ¿Quieres ver cómo se dispara la presión arterial de tu madre? Pues compra esta réplica del mítico látigo de los Belmont. ¡Te garantizamos que acabarás perdiendo un dedo o un ojo![4]



Maquinita de Tiger Por cada niño que alucinó con *Simon's Quest*, hubo otro con padres rácanos que le regalaron esta maquinita. Lo extraño es que la mecánica se parece mucho a *China Warrior*. ¡Curioso!



3 ¿Que no conoces *Bloody Tears*? Pues escúchala en: tinyurl.com/6f5t22. 4 Mamás, podéis respirar tranquila: este artículo ya no se vende en la web de Konami.

METRO CITY

El hogar de *Final Fight*

En principio, esta *coin-op* de 1989 era una secuela de *Street Fighter*. Sus gráficos enormes y coloridos encajaban a la perfección en SNES, así que fue su juego de lanzamiento en Japón y USA. Pero en aquellos tiempos todo tenía que caber en el mismo cartucho que *Super Mario World*, así que algo había que sacrificar. Los elegidos fueron el modo para dos jugadores y uno de los tres personajes jugables, Guy.

Pero el juego también fue víctima de la censura de Nintendo, así que las *punks* semidesnudas se reemplazaron por tipos feos, y para recuperar energía se incluyeron vitaminas en lugar de alcohol. Eso sí, el alcalde Haggar seguía comiendo trozos de carne de los ceniceros.



MAD GEAR

¿No es el nombre más extraño que una organización criminal ha tenido nunca? Con razón el alcalde Haggar no les toma en serio hasta que raptan a su hija y le muestran lo que han hecho en su propia televisión.

HAGGAR

Dos metros y más de 100 kg de puro músculo. Además, tiende a romper las frágiles camisas que le hacen llevar en el ayuntamiento. Lo mejor es no cabrearle: paga tus impuestos a tiempo, no te metas con su familia y quizá no te haga comer tierra del suelo. Primero es un padre, luego un guerrero y, sólo en último lugar, un político.



CODY Y GUY

Cuando Cody escucha las noticias, se cabrea como un mono. Esa tal Jessica, la hija del alcalde. La que han raptado. Resulta que es su media naranja. Guy, el amigo de Cody, también está muy molesto por lo ocurrido, pero en la versión de SNES tiene cosas que hacer fuera del gimnasio.

REMIX

Para los jugones decepcionados por no tener al *ninja* naranja en SNES, *Final Fight Guy* equilibraba el asunto. Por desgracia, la llegada de Guy significaba que Cody tenía que desaparecer.

¿CONTINUAR?

Aunque los matones les noqueen, no es el final para Haggar (o Cody). La pantalla para continuar muestra al héroe vencido en el sótano de los malos, intentando apagar la mecha de un montón de dinamita. Si aprietas el botón Start, finalmente lo consigue.

CABINAS

Aunque casi todo en el barrio de Metro City ha sido destrozado hasta el extremo, las cabinas públicas contienen valiosos diamantes, deliciosos estofados de carne o incluso algunos útiles cuchillos.

NG TRUCOS

Sección de consulta obligada donde encontrarás los mejores trucos de los juegos más novedosos[1]

WII MUSIC

Dentro de los modos Jam Session, puedes cambiar los trajes que llevan los Miis si sigues estas indicaciones:

CAMISETAS "WII MUSIC"
Mantén pulsado derecha en la cruceta y presiona Start.
TRAJES DE CINTURÓN NEGRO
Mantén pulsado el botón B y abajo en la cruceta y presiona Start.
TRAJES DE GATO
Mantén pulsado izquierda en la cruceta y presiona Start.
TRAJES DE ANIMADORA
Mantén pulsado el botón B e izquierda en la cruceta y presiona Start.
TRAJES DE DJ
Mantén pulsado el botón B y derecha en la cruceta y presiona Start.
TRAJES DE PERRO
Mantén pulsado abajo en la cruceta y presiona Start.
TRAJES DE RAPERO
Mantén pulsado el botón B y arriba en la cruceta y presiona Start.
SMOKINGS
Mantén pulsado arriba en la cruceta y presiona Start.

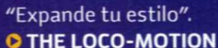
También puedes desbloquear nuevas canciones:
A LITTLE NIGHT MUSIC
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
ANIMAL CROSSING
Termina la primera lección de



"Expande tu estilo".
ANIMAL CROSSING - K.K. BLUES
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
CARROS DE FUEGO
Termina la primera lección de



"Expande tu estilo".
EVERY BREATH YOU TAKE
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
DESDE SANTURCE A BILBAO
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
CUMPLEAÑOS FELIZ
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
I'LL BE THERE
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
I'VE NEVER BEEN TO ME
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
LA CUCARACHA
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
MATERIAL GIRL
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
MINUÉ EN SOL MAYOR
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
OH, MY DARLING CLEMENTINE
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
OVER THE WAVES
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
PLEASE, MR. POSTMAN
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
SCARBOROUGH FAIR
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
SEPTEMBER
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
EL DANUBIO AZUL
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".



THE LOCO-MOTION
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
TROIKA
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
WAKE ME UP BEFORE YOU GO-GO
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
WII MUSIC
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
WII SPORTS
Termina la primera lección de



"Expande tu estilo".
WOMAN
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
YANKEE DOODLE
Termina la primera lección de "Expande tu estilo".
AMERICAN PATROL
Completa la Clase Maestra de Jam Rock.
CORO NUPCIAL
Completa la C. Maestra de Jam Rock.
F-ZERO - MUTE CITY THEME
Completa la C. Maestra de Jam Rock.
FRERE JACQUES

RE: DEADLY SILENCE

Si quieres desbloquear personajes para el modo multijugador:

BARRY - Supera una vez el juego con Jill, en Rebirth Mode.
ENRICO MARINI - Supera todos los niveles cooperativos en Wireless Play.
FOREST SPEYER - Completa Classic Mode con Jill.
KENNETH J. SULLIVAN - Completa Classic Mode con Chris.
REBECCA CHAMBERS - Completa Rebirth Mode con Chris.



RICHARD AIKEN - Supera todos los modos Versus en Wireless Play.
ALBERT WESKER - Consigue un Rango B en Masters of Knifing y supera los cinco niveles.

STAR WARS: DUELOS DE SABLES DE LUZ

Puedes desbloquear personajes secretos adicionales de la saga galáctica de George Lucas superando los retos que te plantea el juego:



KIT FISTO
Supera 9 retos
MACE WINDU
Supera 18 retos
PLO KOON
Supera 27 retos

1 A pesar de haber probado todos estos trucos, Ngamer no asegura que en tu consola todos funcionen a la perfección.

SIMANIMALS



▸ ANIMALES ADICIONALES
Comienza el juego y camina hacia una zona boscosa. Aprieta el botón 2 del Wiimando para que aparezca el menú de pausa, y dentro de éste, selecciona la opción para introducir códigos. Si tecleas PANDA, desbloquearás un panda. Si tecleas RED PANDA, desbloquearás un panda... Pero de color rojo.

Completa la C. Maestra de Jam Rock.
FROM THE NEW WORLD
Completa la C. Maestra de Jam Rock.
JINGLE BELL ROCK
Completa la C. Maestra de Jam Rock.
LA BAMBA
Completa la C. Maestra de Jam Rock.
LITTLE HANS
Completa la C. Maestra de Jam Rock.
LONG, LONG AGO
Completa la C. Maestra de Jam Rock.
ODE TO JOY
Completa la C. Maestra de Jam Rock.
SUKIYAKI
Completa la C. Maestra de Jam Rock.
SUR LE PONT D'AVIGNON
Completa la C. Maestra de Jam Rock.
EL LAGO DE LOS CISNES
Completa la C. Maestra de Jam Rock.
CARMEN
Toca "Twinkle, Twinkle, Litte Star" en Mii Maestro.
LAS CUATRO ESTACIONES: PRIMAVERA
Toca "Carmen" en Mii Maestro.
THE LEGEND OF ZELDA
Toca "Ode to Joy" en Mii Maestro.
THE LEGEND OF ZELDA CON ARPA
Toca "The Legend of Zelda" en el minijuego de Mii Maestro.



HUM, HUM, HUM EN HANDBELL HARMONY
Completa "O Christmas Tree" en Handbell Harmony.
MY GRANDFATHER'S CLOCK EN HANDBELL HARMONY
Completa "Hum, Hum, Hum" en Handbell Harmony.
DO-RE-MI EN HANDBELL HARMONY
Completa "My Grandfather's Clock" en Handbell Harmony.
SUKIYAKI EN HANDBELL HARMONY
Completa "Do-Re-Mi" en Handbell Harmony.

CHRONO TRIGGER DS

Este RPG de Square tiene finales distintos que se obtienen realizando determinadas acciones durante el juego:
FINAL 1: MÁS ALLÁ DEL TIEMPO
Derrota a Lavos después de resucitar a Crono en Death Peak.
FINAL 2: REUNIÓN



Derrota a Lavos mientras Crono está muerto.
FINAL 3: EL PROYECTO SOÑADO
Derrota a Lavos en Ocean Palace o justo tras comienza un Nuevo Juego +.
FINAL 4: EL SUCESOR DE GUARDIA
Derrota a Lavos después de salvar a Leene y Marle, pero antes de visitar End of Time.
FINAL 5: BUENAS NOCHES
Derrota a Lavos tras visitar End of Time, pero antes de volver a la Edad Media.
FINAL 6: EL HÉROE LEGENDARIO
Derrota a Lavos al volver de la Edad Media, pero antes de lograr la Medalla de Héroe.
FINAL 7: UN PASADO DESCONOCIDO
Derrota a Lavos después de lograr la Medalla de Héroe, pero antes de que la llave de la puerta sea robada.
FINAL 8: GENTE DEL TIEMPO
Derrota a Lavos después de recuperar la llave de la puerta, pero antes de darle la Masamune a Frog.
FINAL 9: EL JURAMENTO
Derrota a Lavos después de darle la Masamune a Frog, pero antes de luchar contra Magus.
FINAL 10: ERA JURÁSICA
Derrota a Lavos después de enfrentarte a Magus, pero antes de luchar con Azala.
FINAL 11: LO QUE EL PROFETA BUSCA
Derrota a Lavos después de luchar con Azala, pero antes de que Schala abra la puerta sellada.
FINAL 12: CAMINO DE LA MEMORIA
Derrota a Lavos después de que Schala abra la puerta sellada, pero antes de restaurar la luz del pendiente.
FINAL 13: EPÍLOGO DEL SUEÑO
Derrota al Devorador de Sueños



antes del Eclipse del Tiempo.

Esta versión para DS cuenta con mazmorras originales que no incluía el original. Para acceder a ellas tienes que:
SANTUARIO PERDIDO



Desbloquea Black Omen en el año 12.000 a.C. Entonces, el Santuario Perdido aparecerá en el año 65 millones a.C., y en el 600 d.C. en determinadas localizaciones.
VORTEX DIMENSIONAL
Tras los títulos de crédito, tienes la opción de cumplir la misión alternativa de reparar tres vórtices creados por la derrota de Lavos, en concreto en los años 12.000 a.C., 1.000 d.C. y 2.300 d.C. Para acceder a estos dos últimos necesitas el Epoch modificado.



FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO'S DUNGEON

Una vez has superado el juego por primera vez, se desbloquean dos mazmorras adicionales:
▸ CHOCOBO'S MEMORIES
Accede a ella a través de la estatua Chocobo del parque.
▸ CROMA'S FUTURE
Accede a ella a través de Croma en Stella's House.

Y si quieres desbloquear nuevos trabajos:
▸ MAGO NEGRO
Llega al 10F en Guardián de la Llama.
▸ BAILARÍN
Introduce "Silhouette", con una nota musical al final, como Frase Romántica.
▸ CABALLERO OSCURO
Vence a Croma Shade en el 30F, en Guardián de la Luz.
▸ DRAGOON
Completa Meja's Memories.
▸ CABALLERO
Completa Freja's Memories.
▸ NINJA
Completa Volg's Memories.
▸ LADRÓN
Roba el objeto que tiene detrás Merchant Hero X.

¡TU HORÓSCOPO!

PÁGINA 80

EL HORÓSCOPO DE LOS FAMOSOS, CORTESÍA DE LA Wii...

El nuevo canal de la Wii nos cuenta cuál va a ser nuestro futuro, haciendo acopio de los poderes de Rappel, Aramis Fuster y la bruja Lola. Para ponerlo a prueba, hemos metido a nuestros amigos famosos en el canal, para ver qué les deparan las estrellas a las personas más importantes del planeta.

BATMAN

"Una semana con suerte en el amor. Las estrellas dicen que deberías ser un poco más agradable. Una poco habitual alineación de Mercurio y Plutón auguran que vas a pasártelo bien, pero a costa de la dentadura de otras personas".



TRAERÁ SUERTE: Traje de Armani. Una capa de Lucius Fox.

JACK BLACK

"Parece que todo te irá igual de bien que siempre. Si nos fiamos de la amistad entre el Sol y Júpiter, deberías poner cara de idiota cien veces a lo largo de esta semana. Comentaríamos algo de los movimientos de Urano, pero igual te damos cuerda".



TRAERÁ SUERTE: Soltar chorradas incoherentes.

ROBOCOP

"Mercurio se encuentra en tu signo, por lo que será una buena semana para acabar con la escoria. No es un buen momento para el pensamiento independiente; sólo tienes un 1/5 en inteligencia. ¡Pide ayuda a los detectives de verdad!"



TRAERÁ SUERTE: Pilas AA. Don Limpio. Bolos.

JESÚS

"El planeta del amor, Saturno, está a punto de atravesar tu signo, por lo que es hora de "dar amor" a tus semejantes. Más buenas noticias: tú mismo o alguien cercano a ti ganará algo de dinero. Parece que su nombre empieza por J..."



TRAERÁ SUERTE: Panes. Peces. Burger King.

CHUCK NORRIS

"Una buena semana para dedicarte a la lectura; ¿o tal vez deberías matar terroristas con novelas? Marte está en tu novena casa solar. ¿Vas a dejar que se quede allí, tratándote como si fueses un cualquiera? Pégale una buena patada giratoria".



TRAERÁ SUERTE: Patadas giratorias estomacales (x3).

WIND WAKER LINK

"Una gran semana para aprender cosas; mínimo, tendrás una nueva bolsa para bombas. También estarás bien de rupias, pero recuerda cortar todos los arbustos. Júpiter está en el tercer cuarto lunar. Espera, eso no es posible. ¿Tienes algo que confesar?".



TRAERÁ SUERTE: Traje verde. Traje azul. Traje rojo.

PREDECIMOS AHORA, EL TOP

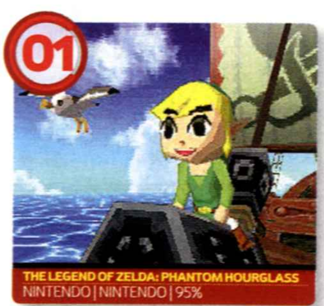
¿Quieres saber en todo momento qué juegos son los mejores? Entra en **ngamer.es**



TOP 10 DS



EL TOP MÁS REÑIDO EN NINTENDO DS

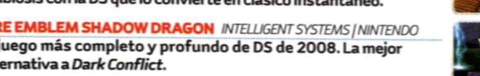


01 **Lo mejor para DS. El más bonito, el que mejor se juega, el que suena mejor, con los mejores puzles, el mejor en todo. Hasta que Nintendo saque una portátil que, de hecho, sea un Nintendogs, no hay experiencia de juego mejor. Cómpratelo.**

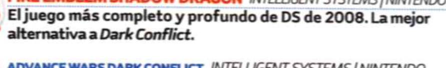
THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO | NINTENDO | 95%



02 EL PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA *LEVEL-5 | NINTENDO*
Debería ser una tarea del colegio. Tiene cualidades para todos y una simbiosis con la DS que lo convierte en clásico instantáneo.



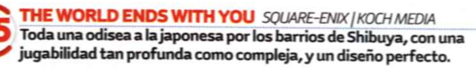
03 FIRE EMBLEM SHADOW DRAGON *INTELLIGENT SYSTEMS | NINTENDO*
El juego más completo y profundo de DS de 2008. La mejor alternativa a *Dark Conflict*.



04 ADVANCE WARS DARK CONFLICT *INTELLIGENT SYSTEMS | NINTENDO*
Segunda parte con un tono más oscuro, y la misma diversión de siempre. Advance Wars es sinónimo de calidad.



05 THE WORLD ENDS WITH YOU *SQUARE-ENIX | KOCH MEDIA*
Toda una odisea a la japonesa por los barrios de Shibuya, con una jugabilidad tan profunda como compleja, y un diseño perfecto.



06 FINAL FANTASY IV *SQUARE-ENIX | KOCH-MEDIA*
La versión más atractiva hasta la fecha. Pocos juegos son más recomendables si buscas historia profunda y elaborada.



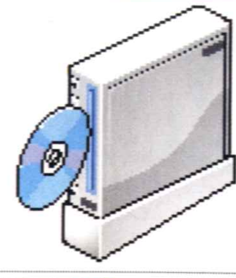
07 PHOENIX WRIGHT T&T *CAPCOM | NINTENDO*
Imprescindible final para el seguidor de una serie recomendable para todo usuario de DS.

08 CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA *KONAMI | KONAMI*
Shanoa logra triunfar con su nueva aventura. El mejor *Castlevania* de los últimos tiempos.

09 AGE OF EMPIRES MYTHOLOGIES *GRIPTONITE | THQ*
Se coloca entre los mejores representantes de la estrategia junto a *Advance Wars*. No dejéis de probarlo.

10 DRAGON QUEST IV *SQUARE ENIX | KOCH MEDIA*
El abuelo de los RPG, adaptado. Hará las delicias de los amantes de los JRPG con su carisma.

TOP 10 Wii



LA LUCHA ENTRE LOS MEJORES DE WII



01 **Nada en Wii desprende tanta imaginación, jugabilidad y saber hacer. Si no quieres esto, no deberías tener una Wii. Super Mario Galaxy demuestra como reinventar la jugabilidad y cómo volver a hacernos sonreír como cuando éramos niños.**

SUPER MARIO GALAXY
NINTENDO EAD | NINTENDO | 97%



02 SUPER SMASH BROS. BRAWL *NINTENDO | SORA*
Puñetazos de nostalgia que te dejan K.O. con todos los detalles, los complementos, la locura y la jugabilidad que los perfeccionan.

03 NO MORE HEROES *GRASSHOPPER / VIRGIN PLAY*
No More Heroes es la mezcla perfecta de Suda 51: estilo y sustancia. Violento y divertido.

04 DE BLOB *BLUE TONGUE | THQ*
Acabarás enganchado a su diversión sencilla. El éxtasis de música y color es algo que nadie debería dejar pasar.

05 MARIO KART WII *NINTENDO | NINTENDO*
Un *Mario Kart* infinito gracias a sus exelentes posibilidades online. Le falta magnificencia, pero continúa la serie con fuerza.

06 TRAUMA CENTER: NEW BLOOD *ATLUS | NINTENDO*
Demuestra las posibilidades de Wii sin desatender un divertidísimo y exclusivo estilo de juego. Sudarás de la tensión.

07 HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL *HEADSTRONG | SEGA*
Unas partidas y no pararás de reír, disparar y gritar tabúes varios. La mejor terapia en juegos de tiros. Incluso sin mirilla.

08 DEADLY CREATURES *RAINBOW | THQ*
Una aventura al uso oculta tras un gran equilibrio entre diseño, jugabilidad, producción y adaptación a Wii. Y mucho repelús.

09 ZACK & WIKI *NINTENDO | CAPCOM | 90%*
Una obra sin igual por su originalidad y su uso del Wiimote. *Zack & Wiki* es un resumen de toda tu imaginación al pensar en el mando.

10 GUITAR HERO WORLD TOUR *V. VISIONS | ACTIVISION*
El mejor multiplataforma y de los mejores multijugadores en Wii. El juego musical definitivo.

ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS



A continuación os ofrecemos las valoraciones de los juegos analizados el mes anterior, y sus respectivas notas en otras publicaciones, tanto nacionales como internacionales.

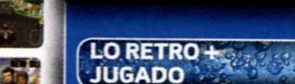
	NGAMER (sobre 100)	NINTENDO ACCIÓN (sobre 100)	FAMITSU (sobre 40)	NINTENDO POWER (sobre 10)	MERISTATION (sobre 10)	GAMESPOT (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)	IGN (sobre 10)
TOM RAIDER UNDERWORLD	85	84	-	7	-	6,5		6,5
SKY CRAWLERS INNOCENT ACES	88	-	32	-	-	-	-	
HARVEST MOON TREE OF TRANQUILITY	72	-	-	6,5	-	6	-	6,5
BLAST WORKS BUILD, TRADE, DESTROY	75	-	-	8,5	-	8	-	8,1
AGE OF EMPIRES MYTHOLOGIES	86	-	-	7	8	8,5	-	8,6
KIRBY SUPER STAR ULTRA	68	-	32	9	-	-	-	7,9
DISGAEA DS	83	-	-	7,5	-	8	-	9
TOM CLANCY'S ENDWAR	74	-	-	-	6	-	-	7,1
MONSTER LAB	75	-	-	6,5	-	6,5	-	7,9
SPECTROBES	62	89	26	8	-	6	6	7
AUTOESCUELA TRAINER	39	-	-	-	-	-	-	-
MADAGASCAR 2 LA ANIMALADA CREATIVA	68	-	25	-	6	7,5	-	4,6
SHIN CHAN AVENTURAS DE CINE	55	81	31	-	-	-	-	-
GUITAR ROCK TOUR	58	-	-	-	-	-	-	-
TOMB RAIDER UNDERWORLD	68	90	-	-	6	5,5	-	7,2
WORLD OF GOO	100	93	-	-	9	-	10	9,5
TETRIS PARTY	80	-	-	-	-	-	-	9

LOS + JUGADOS EN LA CONSOLA VIRTUAL

Rescatamos algunas joyas. Esquivando novedades como los geniales *Mario Golf* o *Secret of Mana*, no hemos parado darle a:

SUPER STREET FIGHTER II
Ni *SFIV* ni *Tatsunoko* parecen cercanos en Wii (el segundo al menos en occidente), así que había que desahogar nuestro instinto de "world warriors". Aquí ya no servía el truco de Zangief, ¡snif!

SPACE INVADERS ORIGINAL GAME
Pensábamos que mantendríamos el tino de antaño tras pasarnos el frenético de Nintendo DS. Mentira, hemos perdido habilidad (y pelo).



LO RETRO + JUGADO

MARIO POWER TENNIS
Para decidir si nos interesa el nuevo... y ganar más con Daisy.

FIRE EMBLEM PATH OF RADIANCE
¿Ves el top? ¡Es el mes de la estrategia y el RPG! Este es crema.

SHADOWMAN
Estuvo mil años en muchos top 10. De los mejores de la era 64, sin duda.

EXTREME-G
Otro de 64, ya que la sacábamos... Estilo propio y velocidad endiablada.

ZELDA FOUR SWORDS
Conectividad nunca vista. ¡Nintendo! ¡Inventa algo así ahora!

ADVENTURE ISLAND
¿Que por qué? Una pista: ¡Que viene, que viene, chst, chst! ¡Que viene, que viene, chst, chst! (bis x2).

PRÓXIMO NÚMERO

DINOS TODO LO QUE PIENSAS

Gracias a todos los que mes tras mes nos comentan lo que les parece la revista vamos mejorando y ajustándola a tus gustos. Puedes mandarnos tus sugerencias y comentarios a revistangamer@globuscom.es pero también puedes participar en el foro de la web de la revista:

www.ngamer.es



¡NO TE LO PIERDAS! ¡SUSCRÍBETE Y AHORRA! MIRA LA PÁGINA 59

Mini Ninjas nos sorprenderá gratamente, la review más esperada: ¡¡¡Madworld!!!

¡Y MUCHAS SORPRESAS MÁS!

NGAMER NÚMERO 17

DIRECTOR Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Director de Arte Julio Pérez
jperez@globuscom.es
Jefe de maquetación Francisco de Molina
fdmolina@globuscom.es
Redactora: Miriam Llano
mllano@globuscom.es

Secretaria de redacción Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

COLABORADORES
David Caballero (Coordinador), Tremedal Pedrero, Ramón Méndez, Lucía Gallego, Toni García, Mario Fernández, Omar Álvarez

CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA
Ilustraciones Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)

PUBLICIDAD
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Julia Muñoz
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Producción: David Ortega (Jefe)
dortega@globuscom.es
Luz Alegre lalegre@globuscom.es
Internet: Cani Montes
cmontes@globuscom.es
Sistemas: Oscar Montes
omontes@globuscom.es
Archivo digital: Carmen San Millán
csanmillan@globuscom.es
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: Logista
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 7/09 Printed in Spain
Depósito legal: TO-965-2007

www.ngamer.es